

PlayStation®2
Revista Oficial - España
Nº 28 • MAYO 2003 • 6,00 €
GUÍA COMPLETA
▸TENCHU:
LA IRA DEL CIELO
PS2
ON-LINE
JUEGA DESDE TU CASA CON
USUARIOS DE TODO EL MUNDO
SOCOM: U.S. Navy Seals
Destruction Derby: Arenas
Twisted Metal: Black On-line
Hardware On-line Arena
Enter The MATRIX
NOVEDADES
Silent Hill 3
Soul Calibur 2
Midnight Club 2
Onimusha 3
World Racing
Dark Chronicle
NBA Street 2
Pro Beach Soccer
REPORTAJE
Futurama, la serie de culto de Matt Groening cobra vida en tu PS2. Te contamos todo sobre el videojuego.
¡EXCLUSIVA!
Te presentamos en primicia los primeros datos y pantallas de la segunda parte de Jak & Daxter.
JAK 2: RENEGADE
¡ENTREVISTA EXCLUSIVA CON SU CREADOR!
CONCURSOS: LOS SIMS • JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS • DARK ANGEL
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00028

PlayStation®2
Revista Oficial - España

grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

nité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Damián García Puig**, **José Luis Gómez**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Isabel Garrido** (DVD), **afa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
rte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

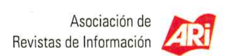
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
mania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 ax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 561 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- el.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- etta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 6 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 7, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- atsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major lia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: icitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: gi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru- o Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
resión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

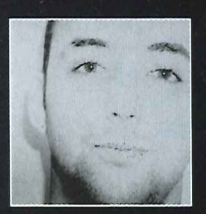
Asociación de Revistas de Información



SELECT



PS2



<< Marcos García >>

El futuro ya tiene fecha de partida. Junio abrirá de par en par las puertas al juego global, a la conexión *On-line* de millones de usuarios en pos de un único objetivo: disfrutar con el juego en red a través del adaptador de banda ancha de **PlayStation 2**. Imginad por un momento, a varios amigos conectados desde sus casas, jugando un partido de fútbol, compitiendo en un juego de rallys, surcando los mundos de un *RPG* o cooperando en un título de acción, por poner algunos ejemplos. Las fronteras lúdicas serán inexistentes, el único límite lo pondrá la imaginación de los programadores y por supuesto, la vuestra. Los videojuegos no volverán a ser iguales y poco a poco todos y cada uno de nosotros caeremos rendidos ante el futuro *On-line* que nos acecha tras la parte posterior de nuestra **PS2**. En otro orden de cosas, os mostramos en exclusiva el primer contacto con la segunda parte de *Jak & Daxter*, *Jak II: Renegade*, entrevista con **Jason Rubin** incluida; un bonito acercamiento a los dos próximos títulos de la franquicia *Onimusha*; la versión videojuego de la popular serie de animación *Futurama* y un jugoso reportaje con los *RPG* que arrasan en **Estados Unidos**. Por cierto, si queréis disfrutar como locos, probad la *demo* jugable de *Splinter Cell* que incluimos este mes.



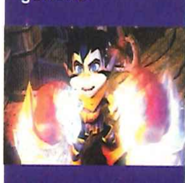
DVD DEMO [28]

En este número, nada menos que nueve demos jugables con los títulos más impactantes del mercado

VÍDEO-DEMOS

Avance de los futuros éxitos para tu consola

Vexx
El *arcade* de plataformas de **Acclaim** ofrece horas y horas de diversión mientras vengamos la muerte del abuelo del protagonista y salvamos a todo su pueblo de las garras del malvado **Yabu**. Un juego con gancho.



Rolling
Los deportes extremos están de moda. Un buen exponente de este género es ***Rolling***, un título donde los monopatines dejan paso a los patines en línea sin perder ni una pizca de su espectacularidad ni su electrizante acción. Tímidos abstenerse.



Shinobi
El *ninja* más famoso de la historia de los videojuegos llega a **PlayStation 2**.



Pride
El campeonato de lucha más salvaje del globo, donde cualquier golpe es legal, ha sido trasladado a **PlayStation 2** conservando toda su intensidad.



Primal
Como guinda final, os ofrecemos un completo reportaje con entrevistas sobre el proceso de creación de ***Primal***, uno de los títulos más esperados para vuestra consola.

DEMOS JUGABLES



DEMO JUGABLE Nº01
Splinter Cell
Adéntrate en una embajada china para descubrir los misterios que oculta la aventura de **Sam Fisher**, un agente especial equipado con la última tecnología de espionaje militar en esta gran aventura para **PS2**.

DEMO JUGABLE Nº02
Rayman 3: Hoodlum Havoc
Descubre cómo el nuevo **Rayman** es más grande, más divertido y más espectacular que nunca.

DEMO JUGABLE Nº03
Grand Prix Challenge
Llega un digno rival para el simulador de Fórmula 1 de **Sony C.E.** Velocidad pura y control *arcade*.

DEMO JUGABLE Nº04
Dr. Muto
Un inventor loco debe encontrar fragmentos de ADN de las criaturas más peligrosas de la galaxia.







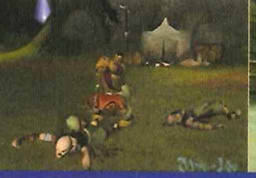
DEMO JUGABLE Nº05
Zapper
Un insecto de lo más inteligente deberá abrirse paso a lo largo de diferentes niveles estructurados en forma de tableros de juego de mesa.



DEMO JUGABLE Nº06
The Mark Of Kri
El guerrero solitario, acompañado de su fiel halcón, lucha contra todo un ejército en este original *arcade* de acción de **Sony América**.




DEMO JUGABLE Nº07
Time Splitters 2
Un clásico de los *shooters* en primera persona, ayuda a los viajeros temporales.




DEMO JUGABLE Nº08
Wakeboarding Unleashed
Las acrobacias más descabelladas, esta vez manejando una tabla sobre las aguas de un lago.



DEMO JUGABLE Nº09
War Of The Monsters
Los engendros de las películas de serie B se dan cita en este arcade de lucha de **Sony C.E.**



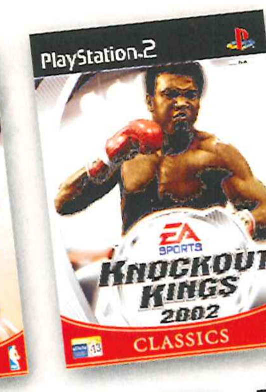


El MEJOR juego al mejor precio

¡Una nueva referencia en videojuegos ha llegado a tu Playstation 2!

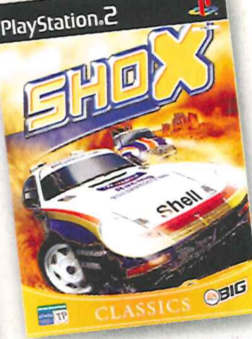
Grandes títulos ahora a tu alcance a un precio único.

¡Jugarás Más!













PlayStation 2

CLASSICS







www.eaclassics.com

Disponible en



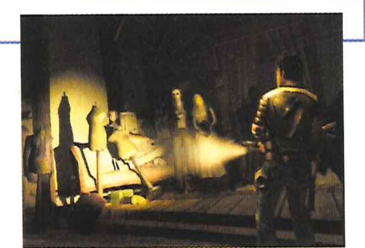
NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

Novedades Sony C.E. ▮ Eye Toy ▮ Freedom: Soldiers Of Liberty
True Crime: Streets Of L.A. ▮ The Hobbit ▮ Top 10 móviles ▮ Premios aDeSe
▮ FS Fortuna Sports & Life ▮ Roland Garros 2003

SONY C.E.

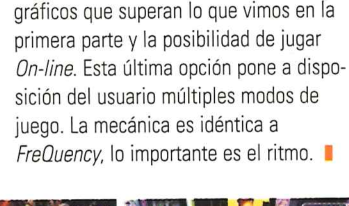
Una nueva generación



Los estudios desarrolladores de Sony se están preparando para sorprender a los usuarios de PlayStation 2

Amplitude

Los creadores de *FreQuency*, **Harmonix**, ya tienen preparada su secuela, la última producción musical para **PlayStation 2**, ***Amplitude***. El juego viene cargado con una amplia representación de grupos actuales, abarcando un abanico más amplio de gustos musicales, así como más niveles, unos gráficos que superan lo que vimos en la primera parte y la posibilidad de jugar *On-line*. Esta última opción pone a disposición del usuario múltiples modos de juego. La mecánica es idéntica a *FreQuency*, lo importante es el ritmo. ▮





Seguir el ritmo y dar forma a una canción gracias a nuestra habilidad es el principal aliciente de Amplitude.

Ghost Hunter

Cambridge Studios es uno de los equipos de desarrollo europeos que más satisfacciones está reportando a **Sony**. Así lo demuestra su última creación, uno de los títulos más esperados por los usuarios de **PlayStation 2** de todo el planeta, *Primal*. Pero sus componentes ya están preparando un nuevo y terrorífico juego bajo el nombre de ***Ghost Hunter***. Este proyecto nos pondrá en la piel de un temerario cazafantasmas. ▮



<Un Survival Horror de Cambridge Studios>





Syphon Filter: The Omega Strain

Una de las sagas que creó escuela en **PSone** desde tierras americanas con tres magníficas entregas, está ya lista para dar el paso definitivo a **PlayStation 2**. Siguiendo un patrón similar a sus predecesores, el jugador tomará el papel de un agente especializado en la lucha antiterrorista. Viejos conocidos como **Gabe**, **Lian**, **Teresa** y **Lawrence** vuelven a escena junto a nuevos personajes que actuarán como compañeros. En esta ocasión no será una, sino varias las organizaciones terroristas que toman parte en la compleja trama de ***Omega Strain***. Para cumplir el objetivo, el juego pone a nuestra disposición 100 armas para explorar con mayor seguridad los 13 mundos que comprenden la aventura, recorriendo inmensos entornos. Además, se puede probar suerte en solitario para resolver de una vez por todas el misterio que envuelve a *Syphon Filter*, o jugar *On-line*. De esta forma, podremos acceder a resolver las misiones formando parte de un triplete de agentes y así conseguir objetivos que sería imposible llevar a cabo con un sólo jugador. ▮



La cuidada Inteligencia Artificial de los enemigos nos pondrá en más de un aprieto.



Los personajes han sido animados con gran detalle permitiendo además un control casi perfecto de nuestro agente.





SONY C.E.

EyeToy

Captura el movimiento en tiempo real



Ahora ya podrás ser el auténtico protagonista de un videojuego. **Sony C.E.** ha diseñado una cámara de pequeñas dimensiones que se conecta a la consola a través de uno de los puertos USB con el fin de que en los juegos diseñados para la ocasión, como progresar. La cámara **EyeToy** saldrá a la venta en junio junto con el juego homónimo a un precio similar al de un juego normal y será el primero de una larga lista de títulos que utilizarán como periférico esta peculiar cámara. ***EyeToy***, el juego, es un compendio de más de una

<La cámara capta el movimiento del usuario y lo reproduce en el juego>

EyeToy, el usuario aparezca en la televisión siendo el único artífice del desafío que se le presente. Así pues, la cámara detecta perfectamente los movimientos que el jugador ejecuta y éstos son aplicados en el juego en cuestión de milésimas de segundos, proyectando nuestra imagen en la pantalla y realizando las acciones necesarias para poder docena de minijuegos exclusivos creados por **London Studios** para la ocasión y en los que hasta 4 jugadores podrán participar.
Entre las opciones del juego, se encuentra la posibilidad de poder grabar mensajes cortos de imagen y sonido a modo de vídeo *clip* y almacenarlos en la *Memory Card* de 8 MB de **PS2** para poder verlos en cualquier momento. Y quien sabe si, con la llegada del juego *On-line*, la cámara **EyeToy** pueda hacer las funciones de una *webcam* para videoconferencias por **Internet**...



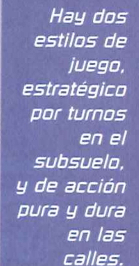
Cual karateka, en Kung Foo deberemos dar manotazos a los «enemigos» y romper tableros de madera.



Dispone de un Editor para personalizar con nuestra imagen los marcadores del juego.

Los juegos de EyeToy

Entre los minijuegos de ***EyeToy*** (más de 15) se halla este divertido *Wishi-Washi* en el que asumiremos el papel de un limpiador de ventanas. Nuestra misión: «dar cera, pulir cera».





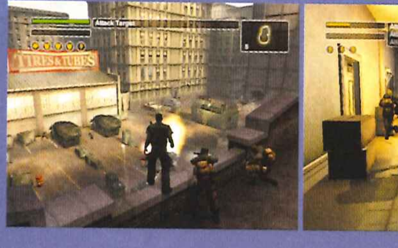
La cámara EyeToy se conecta a la consola a través de uno de los puertos USB que dispone PS2.

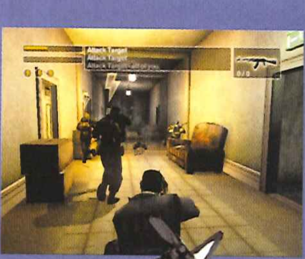


ELECTRONIC ARTS

Freedom: Soldiers Of Liberty

Electronic Arts nos sitúa en un período histórico alternativo con los comunistas invadiendo EE.UU.





El jugador será el líder de un grupo de la Resistencia, al que tendrá que guiar en todo tipo de misiones.

Hay dos estilos de juego, estratégico por turnos en el subsuelo, y de acción pura y dura en las calles.

De la mano de los creadores de *Hitman 2*, nos encontramos con un título que llama la atención tanto por su argumento como por el increíble aspecto que presentan sus gráficos. El jugador encarna a un ciudadano normal y corriente que se ve envuelto en una cruzada imposible por expulsar a las tropas de la Unión Soviética de las calles de **Nueva York**. Con el ejército estadounidense fuera de la ciudad, el protagonista es captado por la Resistencia y tendrá que reclutar ciudadanos para que le ayuden a realizar misiones que mezclan lo estratégico con la acción más arrolladora. ∎

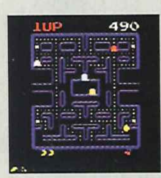


TOP 10 Descargas de móviles

VODAFONE LIVE!

El celebérrimo clásico de **Taito** ocupa el puesto de privilegio en la lista de éxitos de **Vodafone Live**.

1.- SPACE INVADERS
2.- PRÍNCIPE DE PERSIA
3.- PACMAN
4.- PUZZLE BOBBLE
5.- RALLY
6.- BOWLING
7.- CITY RACER
8.- KUNG FU
9.- TENNIS
10.- BUBBLE BOBBLE





MOVISTAR E-MOCIÓN

El exclusivo de *e-moción Splinter Cell* y las novedades de **EA Sports** destacan en este Top 10.

1.- EA SPORTS FIFA 2003
2.- EA SPORTS TIGER WOODS
3.- SIBERIAN STRIKE
4.- SPACE INVADERS
5.- PRINCE OF PERSIA
6.- SPLINTER CELL
7.- STAR EXCEED
8.- ARKANOID
9.- PUZZLE BOBBLE
10.- MOTO GP



ACTIVISION

True Crime: Streets Of L.A.

Una explosiva combinación de shooter, aventura y arcade de conducción



Prepárate para crear el caos en Los Ángeles.

En un viaje relámpago a **Londres**, hemos tenido la ocasión de conocer de primera mano la bomba que prepara **Activision** para después del verano: ***True Crime***. Concebido como una aventura de conducción «a lo grande», ofrecerá nada menos que 240 millas cuadradas de mapeado (en contraste a las 40 millas de *The Getaway*), que reproducen algunos de los distritos más conocidos de **Los Ángeles**. Dispararás, pelearás al más puro estilo de las películas de **Hong Kong** y conducirás por las colinas de **Santa Mónica**, **Beverly Hills** o el **Downtown**, mientras combates a la mafia con sus propias armas.



Hasta el próximo 19 de septiembre, ***True Crime: Streets Of L.A.*** no llegará a **Europa**, pero sus creadores nos desvelaron algunas sorpresas, como la participación de **Gary Oldman** entre el reparto de actores que prestarán sus voces a los personajes de este juego, del que os ofreceremos más información en el próximo número.





True Crime ha sido concebido como una auténtica película de acción.

VIVENDI UNIVERSAL

The Hobbit

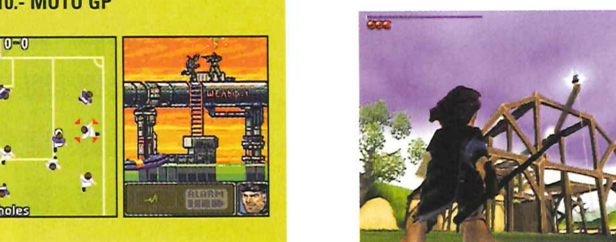
El preludio de «El Señor De Los Anillos» próximamente en tu consola

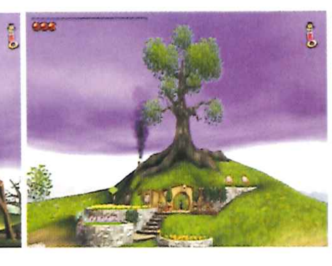
El grupo de programación **Inevitable Entertainment**, bajo el sello de **Sierra**, se encuentra en pleno desarrollo de ***The Hobbit***, el título basado en el primer libro de la saga de **Tolkien**, que narra la historia anterior a *El Señor De Los Anillos*. En ella se nos cuenta cómo **Bilbo** se une a un grupo de enanos en busca de un tesoro legendario guardado por un poderoso dragón. También se narra cómo el *Hobbit* encuentra el anillo y se lo arrebata a **Gollum**. En un reciente viaje a **Londres** fuimos testigos del avanzado estado de desarrollo del juego, que verá la luz el próximo mes de septiembre. El género escogido para trasladar las aventuras de **Bilbo** es una mezcla de plataformas, combate, exploración y resolución de *puzzles*. El protagonista podrá utilizar su espada Dardo para acabar con los enemigos, y también le servirá para iluminar los caminos oscuros con su luz. Los personajes más conocidos de la saga, como **Gandalf**, **Elrond**, el enano **Thorin** y el dragón **Smaug** harán acto de presencia.

<El juego narra las aventuras de Bilbo>

Además de utilizar su espada Dardo, Bilbo podrá hacer uso del bastón para impulsarse.







Los escenarios son muy reconocibles, e irán desde La Comarca a la Ciudad Lago.



Resultados Concursos

CONCURSO SPIDER-MAN

GANADORES DE 1 JUEGO Y 1 SUDADERA:
- LUIS M. ZAPATA ESCUDERO (MURCIA)
- GUITA SAID AMED (CEUTA)
- JESÚS LAMAS CARREIRA (ALICANTE)
- JUAN M. DÍAZ ALMENDRO (MADRID)
- ANDRÉS SAN JOSÉ MARTÍNEZ (GUADALAJARA)
- FCO. JAVIER MORANTE DURÁN (MÁLAGA)
- RUBÉN FERNÁNDEZ GONZÁLEZ-ALBO (MADRID)
- JOSÉ L. MENÉNDEZ AGUDO (BARCELONA)
- EDUARDO FRESNEDA MARTÍN (BURGOS)
- Mª JOSÉ SÁNCHEZ GALIARDO (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO:
- PEDRO DURÁN BATISTA (G. CANARIA)
- ROBERTO C. CIUDAD DÍEZ (BARCELONA)
- ISRAEL SÁNCHEZ RUBIO (TARRAGONA)
- JAVIER ALCÁZAR SERRANO (BARCELONA)
- FCO. JAVIER POZAS QUESADA (C. REAL)
- RUBÉN ALAMILLO GARCÍA (GUIPÚZCOA)
- ANTONIO DOMÍNGUEZ ARANGUREN (ÁLAVA)
- WALTER ROCA SÁEZ (TENERIFE)
- RODRIGO SILVA CORTÉS (MADRID)
- ALBERTO GUTIÉRREZ MARTÍN (TARRAGONA)

CONCURSO GREASE
- EFRÉN HARO RIVAS (BARCELONA)
- ADOLFO BUENO SERRANO (BARCELONA)
- HAMILTON LÓPEZ CARDONA (MADRID)
- CARLOS COBO TORRES (MADRID)
- FÉLIX MANUEL MOSQUERA MUÑOZ (CANTABRIA)
- FRANCISCO PEDRERA DELGADO (MÁLAGA)
- ANTONIO D. RODRÍGUEZ CASADO (ALMERÍA)
- ANTOLÍN PERIGALI VEGA (LEÓN)
- FCO. ANTONIO VALDULCIELE PÉREZ (MADRID)
- JAIME GARCÍA RIVAS (SEVILLA)
- ANTONIO JOSÉ MORALES RODRÍGUEZ (GRANADA)
- MUEBLES EL CARBAYÓN (ASTURIAS)
- DENIS FAUBEL (VALENCIA)
- DANIEL RODRÍGUEZ LORENZO (GUADALAJARA)
- Mª JESÚS SÁNCHEZ (MADRID)
- DIONISIO HUERTAS DE PEDRO (VALLADOLID)
- JUAN C. GUZMÁN ÚBEDA (VALENCIA)
- CARLOS HERAS GUTIÉRREZ (VALLADOLID)
- MARTA SERRA CASTELLS (LÉRIDA)
- JOSÉ AGUDO MARTÍN (MADRID)

CONCURSO LOS MEJORES 2002
- ANDER BASTERRA LASA (MADRID)
- DANIEL PALACIO GONZÁLEZ (CANTABRIA)
- ROBERTO CORTÉS CRUZ (MÁLAGA)
- LUISA JIMÉNEZ CARRETERO (BARCELONA)
- SILVIA TORRADO CANO (GUADALAJARA)

PS2 R.O. líder absoluto en su sector

Según los últimos datos del **EGM, PlayStation 2 R.O.** incrementa el número de lectores en un 19% situándose en 466.000 lectores (frente a los 391.000 del anterior control), manteniendo su puesto como líder del sector a gran distancia de la competencia. **PC Plus** incrementa un 18% su número de lectores con 158.000, el crecimiento más importante del sector.

ADESE

Premios aDeSe

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento galardonó a los juegos más vendidos en España

En la segunda edición de los **Galardones aDeSe**, la asociación ha vuelto a premiar a los títulos con mayor éxito de ventas, otorgando un disco de oro a los que han superado las 40.000 copias y uno de platino a los que han superado las 80.000 por título en cada plataforma. Los videojuegos para consolas han representado un 67% de los galardonados. Y entre las compañías han destacado **Electronic Arts** con 13 galardones (6 de oro y 7 de platino), **Proein** y **Sony C.E.** con cinco premios cada una, mientras que **Vivendi Universal Publishing** ha obtenido 2, y **FX Interactive** y **Microsoft** uno cada compañía. El género que ha acaparado mayor número de premios ha sido el de «acción/aventura» con un 59%.



<27 títulos han obtenido un Galardón, dos veces más que en la edición anterior>



Rafael Martínez Avial Director de Marketing y Gonzalo San Juan Director de Ventas, recogen uno de los premios de Electronic Arts.

GRUPO ZETA

Revista para gente de acción

Una publicación orientada a lectores jóvenes y con vocación de aventura

Grupo Zeta edita **FS Fortuna Sports & Life**. Una revista para todos aquellos interesados en los deportes extremos, las últimas novedades musicales, descubrir locales recién inaugurados o conocer lugares paradisíacos a donde no llegan los turoperadores. Pero sus 130 páginas también tienen un lugar para lo último en moda, información sobre arte y cine así como entrevistas con los grandes personajes del espectáculo y el deporte. «**FS** es una revista para jóvenes innovadores, cultos y cercanos, que valoran mucho la acción y la amistad» declara su directora, **Alicia Gómez-Argente**. Una revista imprescindible para estar al día y por sólo 2 Euros.



FS Fortuna Sports & Life hace gala de un diseño rompedor muy acorde con su estilo editorial.

VIRGIN PLAY-WANADOO

Vuelve el tenis

Una nueva edición virtual del torneo Roland Garrós para PlayStation 2

Wanadoo anuncia el lanzamiento de ***Roland Garros 2003***. En esta nueva versión se han producido importantes innovaciones en el motor gráfico de la entrega anterior, con flamantes animaciones, un nuevo sistema para controlar al jugador y la posibilidad de mejorar sus características. Entre los jugadores reales se ha incluido a **Marat Safin**, nº 3 de la ATP en el 2002 y **Álex Corretja** hace su debut en un juego. El modo multijugador permite 4 participantes.



Junto a nuevos modos de juego, se han incluido nuevas pistas y una serie de divertidos mini-juegos.





Compra tu
NOKIA 3510i
entre el 26 de marzo y el 26 de junio de 2003, descubre el mundo de los juegos JAVA con
MoviStar e-moción
PLAY AGAIN!
y descárgate gratis "NEW SKOOL SKATER"
New Skool Skater
Telefónica MoviStar
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
Siberian Strike
New Game
Earth Invasion
Rayman Bowling
Gameloft 2003
Tom Clancy's Splinter Cell
E-moción te ofrece en exclusiva Splinter Cell, el éxito del año en consolas.
¡Listo para descargar sólo en tu teléfono móvil Nokia!

ON-LINE

JUEGA DESDE TU CASA CON USUARIOS DE TODO EL MUNDO

El próximo 24 de abril 2.500 usuarios serán los elegidos para comenzar y asistir al bautismo de la experiencia On-line de PS2. A finales de junio, el resto de los usuarios de PlayStation 2 podrán acceder al juego en red a través de su consola.

por << ThE ScOpE y Doc>>

Tal y como os contamos el mes pasado, cuando leáis estas líneas los 2.500 *beta testers* que **Sony C.E.** seleccionará entre las solicitudes recibidas, estarán a punto de comenzar su experiencia *On-line* con **PS2**. Un paso obligado para que, pocas semanas más tarde, el resto de los usuarios puedan acceder a la conectividad de **PlayStation 2** una vez detectados y solventados los posibles problemas que se puedan presentar. Antes de nada, no olvidéis que aunque **Telefónica** sea el vehículo de conexión recomendado por **Sony C.E.**, esto no quiere decir que si tienes una línea ADSL o de cable contratada con otro proveedor no puedas acceder al universo *On-line* de **PS2**, simplemente quiere decir que que **Telefónica** será la vía más adecuada, la que más facilidades y soporte ofrecerá a los usuarios. Será la vía más sencilla, pero ni mucho menos la única. Después de esta salvedad, os aseguramos que el proceso es relativamente sencillo y que no tendréis ningún problema para acceder al servicio (bajo estas líneas os resumimos las líneas maestras a seguir para conectaros).

Para comprobarlo por nosotros mismos, hace pocos días nos desplazamos a las oficinas de **Sony C. E.** para jugar a *SOCOM* junto con la central londinense de la compañía. A dicha presentación de juego *On-line* asistieron también responsables de **Telefónica**, y aunque no nos dieron datos demasiado concretos, nos avanzaron ciertos detalles que en próximas semanas se plasmarán en algo tangible. De esta manera, pudimos averiguar que habrá algún tipo de descuento o *bundle* especial para que todos aquellos que ya dispongan de ADSL vía *modem* USB, puedan acceder a un *Router* y así poder conectarse con **PlayStation 2** (las ofertas de ADSL de **Telefónica** de los últimos meses iban asociadas a un *modem* USB y no a un *Router*). Si tú estás conectado a través de un *modem* USB podrías hacerlo a través de un PC, pero con un proceso complicado y poco recomendable. El *Router* además de una conexión directa, permitirá compartir conexión, pudiendo disfrutar de ADSL en uno o varios ordenadores y a la vez en **PlayStation 2**, repartiéndose el ancho de banda. Y como podéis ver en esta misma página, ya hay compañías que ofrecen soluciones para



PROCESO DE CONEXIÓN

CONFIGURA EL ADAPTADOR ETHERNET DE TU PS2

El proceso de configuración nos guiará a través de intuitivos menús que aparecerán de un modo similar en casi todos los títulos con posibilidades *On-line* del mercado. Tras definir nuestra IP, la máscara de *subred*, la puerta de enlace y las direcciones DNS, la configuración para nuestro adaptador **Ethernet** quedará grabada en nuestra *Memory Card* para utilizarse con todos los juegos.



PlayStation.2

ENTREVISTA

JAMES ARMSTRONG

Presidente de Sony C.E. España

<La conectividad de PlayStation 2 supone avanzar un paso más en la conquista del entretenimiento en casa>

PS2 R.O.: ¿Qué va a suponer para PlayStation 2 su entrada en la «Red de Redes»?

James Armstrong: *Avanzar un paso más en la conquista del entretenimiento en casa. Desde que lanzamos* **PS2** *a la venta hace más de dos años, nos centramos en comunicar su multifuncionalidad. Algunas de estas funciones se ofrecieron desde el inicio (juegos, música, DVD) y otras se irían incorporando. La primera aplicación en la red será el juego On-line a través de banda ancha. Más adelante se irán incorporando más funciones.*

PS2 R.O.: ¿Qué expectativas de éxito tienen en cuanto a ventas?

J.A.: *Los resultados de ventas este año pasado han sido excelentes especialmente en* **España**. *Las previsiones para el 2003 son igualmente positivas, no sólo por la introducción del juego On-line, si no por la oferta de títulos de gran calidad en general.*

PS2 R.O.: ¿La conectividad de PS2 es un aliciente más de venta, o ven el juego On-line como el futuro del entretenimiento audiovisual?

J.A.: *En la fase en la que nos hallamos en cuanto a conectividad se refiere, me decantaría más por la primera opción. Creo que aún es pronto para enfocar todo el posicionamiento del entretenimiento audiovisual en el factor On-line.*

PS2 R.O.: ¿Por qué se ha tenido que esperar tanto en todo el mundo, cuando PS2 venía ya preparada «de serie» en su lanzamiento?

J.A.: *Por lo que te comentaba en la anterior respuesta. Nosotros teníamos claro que para ofrecer una verdadera experiencia* **PlayStation** *era necesario un ancho de banda. La implantación de las redes adecuadas y la penetración en hogares está progresando día a día, pero en el momento en que se lanzó* **PS2** *a la venta, aún era muy pequeña.*

PS2 R.O.: ¿Está el mercado español, mentalmente y en infraestructuras, preparado para el juego en red?

J.A.: *Creo que a medida las infraestructuras vayan mejorándose, cosa que está sucediendo a ritmo vertiginoso, la mentalidad de los usuarios irá cambiando, se irá adaptando a las nuevas posibilidades. Nosotros hablamos de dos tipos de usuarios, lo que nosotros llamamos «hardcore gamers» (aquellos siguen muy de cerca la evolución del videojuego, sus innovaciones y no dejan pasar ninguna novedad) y el resto, el gran público. Este segundo grupo, mucho mayor por supuesto, ha integrado el uso de videojuegos en sus hábitos de ocio, gracias a la original* **PlayStation** *y especialmente a* **PlayStation 2**. *Seguramente los «hardcore» muestren interés mucho antes en la opción de juego On-line para* **PlayStation 2**, *muchos de ellos además, ya están habituados por el* **PC**. *El gran público irá entrando de forma más paulatina. En el momento en que tener ADSL en casa sea algo común en cualquier hogar, muchos conectarán su consola para jugar On-line. Creo que estamos viviendo un momento de grandes cambios en este sentido.*

PS2 R.O.: ¿El desembarco en Internet de PS2 es el último paso de la consola, o aún nos quedan más sorpresas?

J.A.: *Ja, ja. ¡Por supuesto queda algo por ahí! Te aseguro que en* **Japón** *no están de brazos cruzados...*

PS2 R.O.: ¿Qué porcentaje de juegos incluirá opciones On-Line?

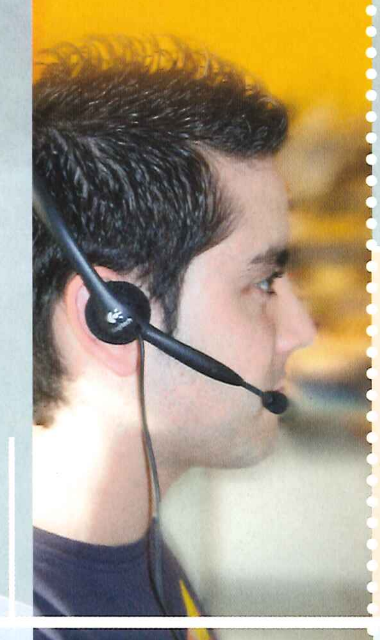
J.A.: *Calculo que entre un 20 y un 30% aproximadamente. Pero que un juego incluya posibilidades On-line, no significa que sólo pueda jugarse On-line.*

conectarse que eliminan los cables, incluso antes de que esté disponible la conexión. Ni siquiera será necesario tener la consola «atada» al *Router*, y podremos jugar en cualquier parte de nuestra casa con un simple dispositivo de transmisión de datos por radiofrecuencia. Como veis, la cosa va en serio y se tienen tantas expectativas de éxito que se nos van a ofrecer muchas facilidades para ofrecer una experiencia no sólo divertida, sino también intuitiva y cómoda, sin complicaciones innecesarias (eso sí, con un coste adicional). Respecto a las sensaciones que transmite el juego *On-line*, y por lo que pudimos ver con *SOCOM*, la suavidad de juego es total, sin ralentizaciones de ningún tipo y, os lo aseguramos, con unos niveles de adicción que superaron cualquier expectativa que tuviéramos. Días más tarde, en las oficinas de **Virgin Play**, también jugamos *On-line* con un juego de coches, *Midnight Club 2*. Si con *SOCOM* nos dimos cuenta de las infinitas posibilidades de jugar a títulos de estrategia en tiempo real, con *MC2* alucinamos con lo que se puede hacer en el mundo de los juegos de conducción. Hasta 8 jugadores de diferentes lugares del mundo compitiendo en carreras y con el dinamismo de cualquier partida *off-line*. En resumen, sólo nos resta esperar a que todo vaya según lo previsto, que no se presenten excesivos problemas, y que los *beta-testers* sepan transmitir a **Sony C.E.** cualquier problema, para que a partir de junio comience la fiesta.

HEADSET

COMUNÍCATE ON-LINE CON TUS AMIGOS

A través de éste dispositivo, diseñado y creado por **Logitech**, podremos comunicarnos durante una partida a través de **Internet** con nuestros compañeros de equipo o rivales, dependiendo del juego. Con su aparición, en mayo, el único título compatible con el *Headset* será ***SOCOM: U.S. Navy Seals***, con el que también podremos comunicarnos con los personajes controlados por la CPU, pero en un futuro se añadirán aun más títulos *On-line* al catálogo de juegos compatibles.



SIN CABLES

La compañía **Alfamicro** ha puesto a la venta un dispositivo inalámbrico que permite la transmisión por radiofrecuencia de datos a través del puerto **Ethernet** de **PS2** sin necesidad de estar «atado» a ningún sitio de casa. WET 11 es el nombre del transmisor y su precio es de 159 Euros + IVA. El Router SRW41 cuesta 174 Euros + IVA. Más información en el teléfono 902 104 902.





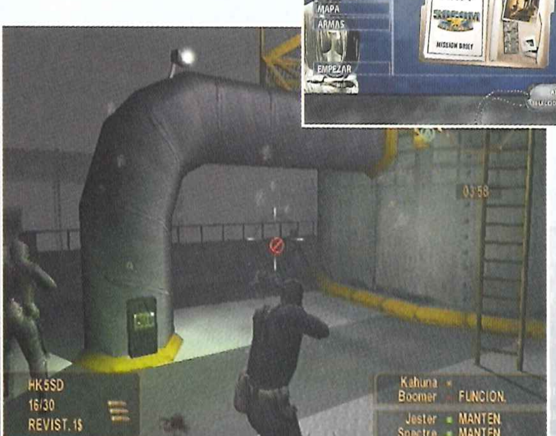
El simulador bélico llegará a las tiendas antes que el adaptador Ethernet para PS2

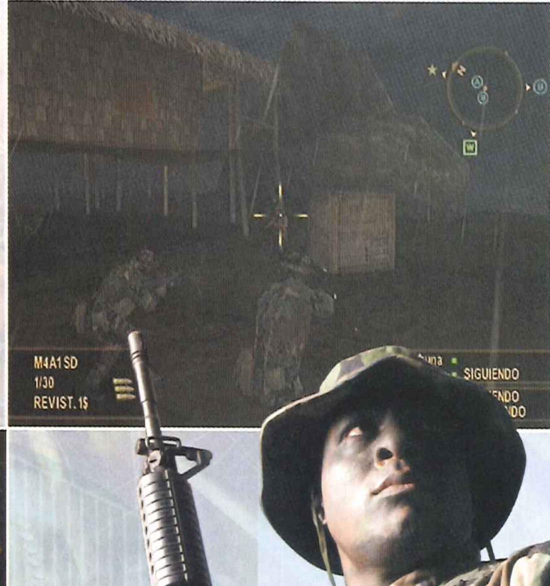
SOCOM: U.S. Navy Seals



Creado por **Zipper Interactive**, ***SOCOM*** será el primer título en acercar a nuestros hogares la experiencia *On-line* para **PlayStation 2**. Aunque desde su lanzamiento, en mayo, el título de **Zipper** estará preparado para jugarse a través de **Internet**, tendremos que esperar unos días hasta la salida del adaptador **Ethernet** al mercado para demostrarle al mundo de lo que somos capaces. Mientras, tendremos la oportunidad de aprovechar todo lo que un *shoot'em-up* táctico en tercera persona como ***SOCOM*** es capaz de ofrecer. A grandes rasgos, su modo Historia se asemeja al de sagas como *Syphon Filter*, con un determinado número de objetivos por cumplir en cada misión, pero ofrece un desarrollo mucho más complejo (basado en el juego en equipo) y mucho más real; Podríamos decir que ***SOCOM*** es el «hermano complicado» de *Counter-Strike*. El título, creado bajo la supervisión de auténticos *Navy Seals*, mezcla elementos de diversos títulos como la posibilidad de recoger las armas de los enemigos muertos, de esconder sus cadáveres, de utilizar las sombras para ocultarnos, etc. El *Headset* incluido con el juego no sólo servirá para comunicarnos *On-line* con nuestros compañeros de equipo, de un modo similar al presentado por **Xbox Live**, ya que también nos permitirá dar órdenes, gracias a su sistema de reconocimiento de voz, a los tres miembros de nuestro equipo de *Seals* controlados por la CPU en el modo para un jugador. ***SOCOM*** promete ser uno de los mejores *shoot'em-up* tácticos y la mejor forma de empezar nuestro periplo *On-line* a través de **PS2**.

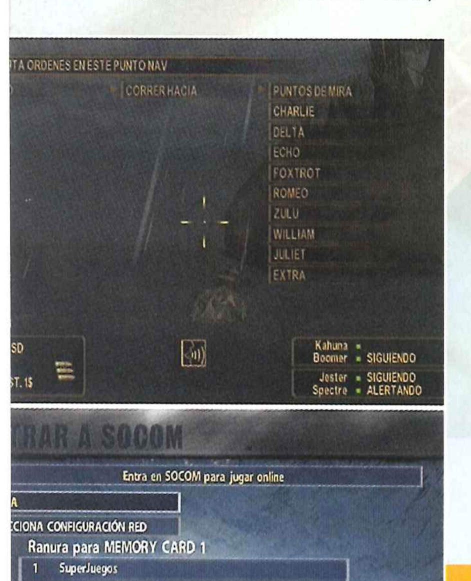






<SOCOM presenta un trabajado modo Historia y una experiencia On-line inigualable>

El detalladísimo mapa de SOCOM nos ofrecerá la mejor forma de afrontar cada uno de los objetivos en todas las misiones.



EL PRIMER TÍTULO ON-LINE CREADO PARA PS2

Tal y como ocurrió en **Estados Unidos**, ***SOCOM: US Navy Seals***, aún siendo un título que se puede jugar perfectamente *Off-line*, irá ligado al lanzamiento de la conexión a **Internet** de **PS2** (que tendrá lugar un mes después de la aparición del juego). ***SOCOM*** también será el primer juego que utilizará el *Headset* para comunicarnos con nuestros compañeros de equipo, ya sean humanos o controlados por la CPU.

más de mil cámaras velan por tu seguridad

EXTRAS

- Trailers promocionales
- Trailer "Más de mil cámaras velan por tu seguridad"
- Entrevista con el Director y actores
- Galería de bocetos y dibujos
- Acceso a DVD Rom
- Imágenes del rodaje
- Filmografías del Director y actores
- Ficha técnica
- Menús ocultos
- Menús animados



Del Director de "MEMORIAS DEL ÁNGEL CAÍDO", David Alonso

En MAYO en



COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT

www.columbiatristarvideo.es





REPORTAJE

SOCOM no será el único título con el que podremos jugar On-line en junio...

Hardware: On-line Arena

El *Deathmatch* con vehículos deja de ser algo exclusivo de la saga *Twisted Metal* gracias a **Sony London Studios** (creadores de *Dropship*) y su ambiciosa creación. ***Hardware*** presenta una jugabilidad basada en el control de vehículos militares de gran tamaño, uniendo al concepto creado por **Incog Inc.** con su saga de conducción el desarrollado por **Namco** hace unos años con su recreativa *Tokyo Wars*. En ***Hardware*** podrán jugar un total de 16 personas a través de **Internet**, haciendo uso de ocho diferentes vehículos militares (*jeep*, tanque, *buggy*, etc.). Como podéis observar, ***Hardware*** une el impresionante motor de *Dropship* a la más trepidante jugabilidad *On-line*.



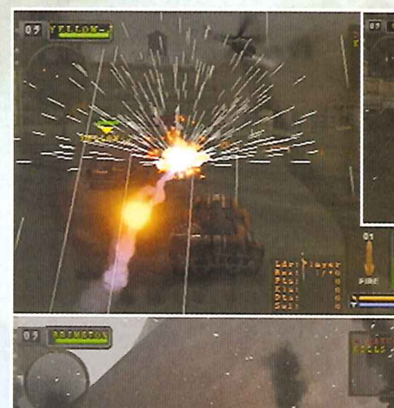
Hardware une el concepto creado por Twisted Metal al manejo de grandes vehículos militares como un tanque o un jeep.



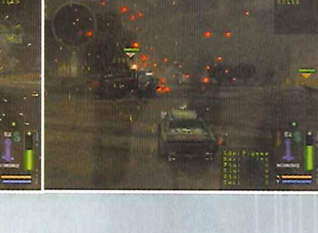




Twisted Metal: Black On-line









Twisted Metal: Black On-line podría calificarse como la versión motorizada del laureado Quake III: Arena.

La saga concebida como una mezcla entre un *shoot'em-up* al estilo *Quake III: Arena* y la película *MadMax*, llega a su culmen con el primer título que permite un modo multijugador a través de **Internet**. Aunque carece de modo Historia propiamente dicho, ***Twisted Metal: Black On-line*** presenta varios modos de juego (*Deathmatch*, *Last Man Standing*, *Collector* y *Man Hunt*) para disfrutar en multijugador, modificadores incluidos (*Power Relics*, *Unlimited Weapons*) a través de una LAN o de **Internet**. El título creado por **Incog Inc.** presenta 20 gigantescos niveles de lo más siniestro y 15 diferentes vehículos de pesadilla.



Destruction Derby: Arenas

El impresionante título de conducción que enamoró a todos los usuarios de **PlayStation** regresa con más fuerza que nunca en su versión multijugador, jugable, lógicamente, a través de **Internet**. En lugar de armas de gran calibre (como en los otros dos títulos que adornan esta página), en ***Destruction Derby*** nos serviremos de nuestra habilidad al volante y de la dureza de nuestra carrocería para deshacernos de los demás competidores en los más estrambóticos escenarios que podrás imaginar. ***Destruction Derby: Arenas*** potencia el concepto creado por **Psygnosis** con el primer título de la saga, dotando a sus dos modalidades principales (Carrera y *Deathmatch -bowl-*) de posibilidades *On-line*, además de diversos modos de juego para cuatro jugadores a través de *split-screen*.





Studio 33, creadores del título de conducción, han conservado el espíritu de la creación de Psygnosis y le han añadido una buena cantidad de vehículos, circuitos, power-ups y, lógicamente, un adictivo modo On-line que nos pegará al mando durante horas.







ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA

The Mark of Kri. Llevas toda la vida haciéndolo.

¿Quién te lo iba a decir? Toda la vida entrenando y tú sin saberlo. Porque hasta ahora ni se te había pasado por la mente meterte en la piel de Rau, un joven guerrero al que le gusta no dejar títere con cabeza. Ni mucho menos buscar las seis partes de un hechizo capaz de envolver el mundo en la más oscura de las tinieblas. Con un panorama así, pocas son las opciones que te quedan: o salir a por todas y comerte el mundo, o esconder la cabeza y no sacarla ni por asomo. No vaya a ser que la pierdas.

PlayStation 2
The Mark of Kri

es.playstation.com
PlayStation 2

AMENAZA PODER EL OTRO LADO

JAK II: REN

¡EXCLUSIVA!

Aún faltan siete meses para su llegada a España, pero Sony nos desvela en exclusiva sus secretos.



por << Anna

Dieron con la fórmula mágica de eliminar correctamente las pantallas de carga, consiguieron que el sol y la luna afectasen en tiempo real al transcurso de la aventura, y evolucionaron el género más clásico de los videojuegos incluyendo otros estilos de juego como la lucha, los minijuegos e incluso la conducción. Fue indiscutible, **Jak** y **Daxter** se coronaron como la pareja más famosa de las navidades de hace dos temporadas y seguro que este año nos vuelven a sorprender con su regreso a finales de año. Para tal fin **Naughty Dog** ha rescatado sus herramientas (prestadas a los desarrolladores de **Insomniac** para la creación de *Ratchet & Clank*) y las ha explotado al máximo para dar vida a un producto totalmente impoluto. Un motor gráfico suave, sin ralentizaciones y con una carga progresiva que reproduce en pantalla millones de polígonos perfectamente definidos, pero con la novedad de que infinidad de transeúntes y elementos corpóreos deambulan ante **Jak** y ante nuestros ojos, y todo ello sin sacrificar la calidad de su predecesor. Pero el éxito que tuvo *Ratchet & Clank* también se deja notar en *Jak II: Renegade* pues a diferencia de la primera entrega, ésta es bastante más adulta visualmente y en jugabilidad (en **EE.UU.** lo han catalogado para mayores de 13 años). Cuenta con localizaciones futuristas de aspecto sombrío y desangelado, y como moderna sociedad que es, todo ciudadano debe ir armado. Así es, **Jak** dispondrá en todo momento y a lo largo de la aventura de 4 tipos de armas para

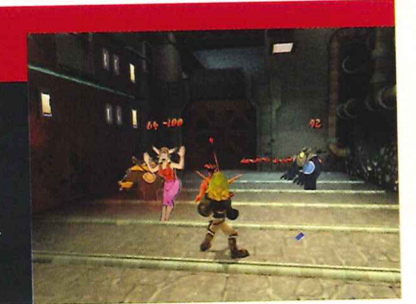
A lo largo de las más de 30 horas de juego contemplaremos espectaculares secuencias cinemáticas.

Parece ser que en esta segunda entrega, Daxter (el buen amigo de Jak) podrá ser controlado en ciertos momentos del juego.

EGADE

MINIJUEGOS

Tampoco faltarán las divertidas pruebas que **Jak** deberá superar para poder progresar, pues al igual que en la primera entrega, los personajes de la historia solicitarán tu ayuda.





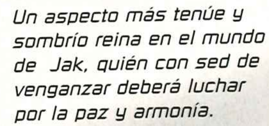
Como en Jak & Daxter, los aldeanos de la «nueva ciudad» nos facilitarán información para poder progresar.

<Un regreso prometedor con grandes novedades y 30 horas de juego>



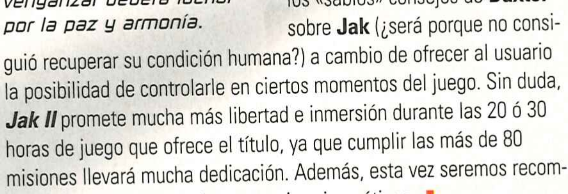






Un aspecto más tenúe y sombrío reina en el mundo de Jak, quién con sed de venganzar deberá luchar por la paz y armonía.

luchar contra el enemigo. De este modo, **Naughty Dog** ha logrado que el esquema del juego original se vea incrementado con elementos de *shooter* que reavivan la acción central. Sin embargo, aunque su simpatía y desparpajo continúa patente, los desarrolladores han relegado a un segundo plano los «sabios» consejos de **Daxter** sobre **Jak** (¿será porque no consiguió recuperar su condición humana?) a cambio de ofrecer al usuario la posibilidad de controlarle en ciertos momentos del juego. Sin duda, ***Jak II*** promete mucha más libertad e inmersión durante las 20 ó 30 horas de juego que ofrece el título, ya que cumplir las más de 80 misiones llevará mucha dedicación. Además, esta vez seremos recompensados con una hora de secuencias cinemáticas.



ARMAS

Esta vez **Jak** no sólo contará con su fuerza y sus técnicas de lucha para defenderse del enemigo. También dispondrá de un gran arsenal de armas que irá consiguiendo durante la aventura (como el láser que porta en la pantalla). De este modo, los programadores han dotado al juego de ciertos componentes de *shooter* que hacen de nuestra travesía por los diferentes niveles todo un desafío.



PASADO Y FUTURO

De niño a adolescente





Ha madurado, no sólo en su aspecto físico si no también en su carácter. Ahora busca venganza y no los «inocentes» Precursores o Ecos de la primera entrega. Además, su imagen delata que ya no es un chiquillo; sus rasgos son más adultos y ¡se ha dejado perilla! En definitiva, una estética y un argumento mucho más adultos.

Un paraíso muy diferente



De la isla de *Misty* a una ciudad futurista. Si en *Jak & Daxter* todo era bucólico y exótico por sus encantadores paisajes, en ***Jak II*** deambularemos por escenarios desangelados más típicos de un «paraíso» industrial. Rascacielos, coches voladores... y un sinfín de elementos ambientales más cercanos a los vistos en *Ratchet & Clank*.



por << Jasón >>

ENTREVISTA CON JASON RUBIN

PRESIDENTE DE NAUGHTY DOG

El pasado 2 de abril en **Londres** se presentó a todos los medios de Europa y en exclusiva en **España** para **PS2 R.O.**, ***Jak II: Renegade***, demostrando los grandes progresos logrados por **Naughty Dog** con respecto a su primera entrega. El encargado de desvelar todas las posibilidades de las que se encuentran en el juego fue el propio **Jason Rubin**, Presidente de **Naughty Dog**, que maravilló a los allí presentes controlando a **Jak** por grandiosos entornos llenos de vida. Un enfoque más serio baña el nuevo modelado de los personajes y el argumento con toques de humor es ahora más adulto y posee más acción al estilo *GTA Vice City*. Prueba de ello son las cuatro armas de destrucción con las que cuenta **Jak**, *shotgun, chaingun*, rifle y lanzagranadas que le sacarán de problemas sin olvidar la posibilidad de acabar con los vehículos cercanos y otros elementos o los pacíficos habitantes.

El motor gráfico de Jak II Renegade posee un 30% más de rendimiento que la primera entrega.

PS2 R.O.: Naughty Dog prestó a Insomniac el motor gráfico de Jak & Daxter, ¿qué cambios habéis realizado en la segunda parte y que aspectos habéis rescatado del motor de las modificaciones de Insomniac?
Jason Rubin: Las dos compañías llegamos a un acuerdo para desarrollar y compartir la tecnología del motor gráfico creado por **Naughty Dog**. Pero al final hemos tomado direcciones diferentes y por lo tanto este motor sería el *Naughty Dog 2.0 Engine*. Hemos rehecho la mayor parte del código a «nivel bajo», consiguiendo un 30% más de rendimiento. Y también se han añadido un montón de efectos nuevos, como simular que la luz se refleje en la pantalla, más *environment mapping* y efectos lumínicos. Así que lo que comenzó como un proyecto para compartir información sobre la tecnología ha tomado ahora dos vertientes, la nuestra y la de **Insomniac**.

PS2 R.O.: ¿Se mantiene la eliminación de pantallas de carga de la primera entrega?
J.R.: Sí, hemos tenido el mismo objetivo en esta segunda entrega. El único momento en el que hay tiempo de carga es cuando se muere al final del nivel. Pero nunca hay una pantalla de carga. Somos una de las pocas compañías que seguimos esta mecánica, incluso en *Ratchet & Clank* había carga en la nave entre niveles.

PS2 R.O.: ¿La transición del día a la noche en tiempo real también se ha mantenido?
J.R.: Sí, cada día dura 6 minutos.

PS2 R.O.: Crash Bandicoot es un conocido marsupial australiano, Daxter un castor, ¿en quién os habéis basado para Jak?
J.R.: **Jak** es un humanoide, no es un humano, viene de otro mundo. Y en ese mundo sus habitantes son como **Jak**, tienen largas orejas, diferentes proporciones a las de un humano, no es una criatura, es una especie de humano.

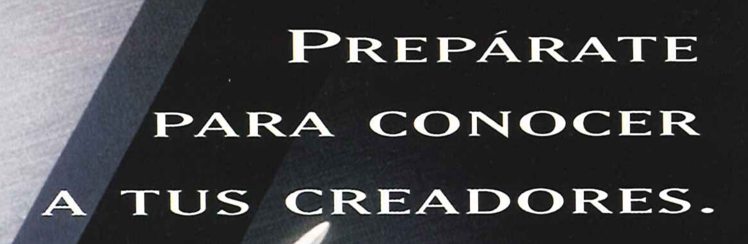
PS2 R.O.: ¿Conseguirá Daxter recuperar su condición humana?
J.R.: Por qué no, no te lo voy a decir. Al final de la primera entrega **Daxter** puede salvar al mundo a cambio de no ser humano y esto seguirá así.

PS2 R.O.: Jak & Daxter fue la evolución del género de las plataformas, utilizando el esquema de Crash Bandicoot se mezclaron otros estilos de juego como la conducción o la aventura, ¿sucede lo mismo en Jak II?
J.R.: Nuestro objetivo ha sido que el jugador pudiera hacer más cosas, tuviera más movimientos, y otras novedades que no desvelaremos hasta el **E3**. También ha aumentado la intensidad del juego, hay que estar alerta. En *Jak & Daxter* todo podía ser más o menos tranquilo, y ***Jak II*** es mucho más intenso. Por ejemplo, al conducir por la ciudad pueden saltar las alarmas, en los bosques hay más criaturas y enemigos, así que en general el juego es una experiencia mucho más excitante que en la primera parte.



PS2 R.O.: ¿En algunos niveles se podrá utilizar a Daxter?
J.R.: Sí, por supuesto.

PS2 R.O.: ¿Cuántas armas hay en el juego?
J.R.: Escopeta, rifle, lanza-granadas, ametralladora-chaingun y algunas pueden mejorarse para ser más potentes.





Enfréntate a tu pasado en el complejo militar Arma X. Usa tus garras, ataques combo y poderes de regeneración en escenarios de acción y sigilo.



Entra en el Reino de los Sentidos, usando tus sentidos mutantes mejorados para ver partículas de olor y detectar el calor al seguir a los enemigos.



Enfréntate a Dientes de Sable,™ Wendigo,™ Juggernaut™ y Magneto,™ mientras que el Profesor X™ y Bestia™ te ayudan a buscar el antídoto que salvará tu vida.

X-MEN™ 2
LA VENGANZA DE LOBEZNO™

















MARVEL



activision.com



DISTRIBUIDO POR:



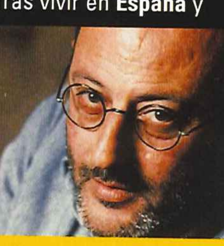
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

REPORTAJE

ONIMUSHA



JEAN RENO
Estamos sin duda ante uno de los actores no americanos más conocidos, y quizá el más popular de los franceses con permiso de **Gérard Dépardieu**. **Jean Reno** nació en Casablanca (Marruecos) en 1948. Tras vivir en **España** y



adquirir nuestra nacionalidad, huyó de la dictadura y se estableció definitivamente en **Francia**, donde a los 17 años comenzó su carrera artística. Tras participar en películas de gran éxito en taquilla, como *Los Visitantes*, su despegue definitivo se produjo con *El Profesional*. Es Caballero de la Legión de Honor francesa desde 1999.







Jean Reno pone su personalísima cara a Jaques Bran, y acompañará a Akechi tanto en el Japón de 1582, como en el París de 2004.

por << ThE ScOpE >>

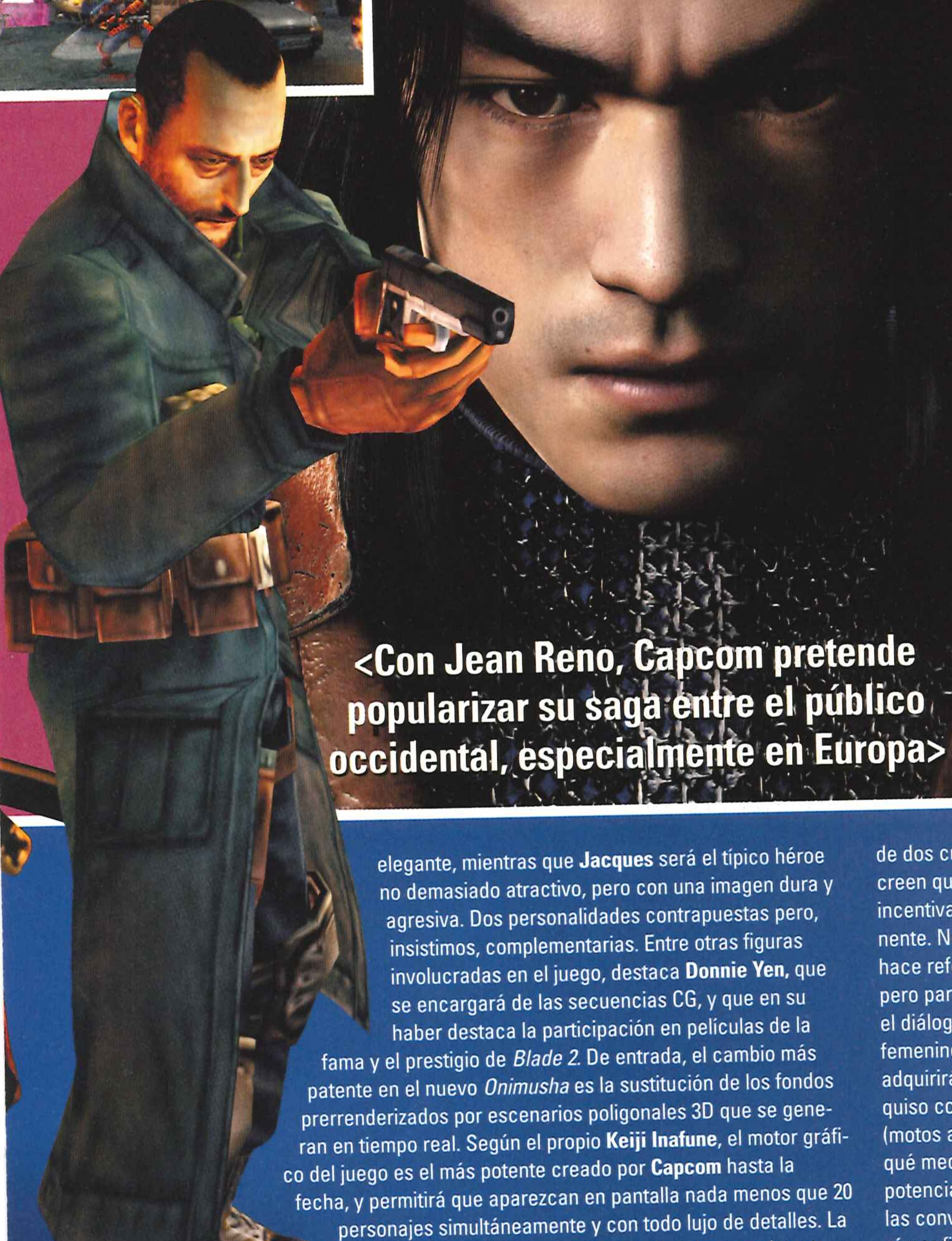
PS2RO acudió a **París** el pasado viernes 21 de marzo con motivo de la presentación a la prensa internacional de los nuevos integrantes de la saga *Onimusha*: ***Onimusha 3*** y ***Onimusha Blade Warriors*** (*Onimusha Buraiden* en el mercado japonés). ***Onimusha 3*** es la culminación de la saga, será el último de estos dos títulos en aparecer en el mercado, y también será el último integrante de esta serie. La principal característica de esta aventura de acción es la inclusión de dos personajes protagonistas, encarnados por dos famosos actores. **Takeshi Kaneshiro**, el «Brad Pitt japonés», pondrá su cara a **Akeshi Samanosuke** de nuevo y, como novedad, el popular actor francés **Jean Reno** (Juan Moreno antes de emigrar de **España** a **Francia**) hará las veces de **Jacques Bran**. La presentación del juego fue a cargo de **Keiji Inafune**, productor del juego y uno de los principales artífices del fenómeno *Megaman*, que nos explicó que la elección de **Jean Reno** tiene mucho que ver con sus preferencias personales. Además, según él son dos personajes antagónicos pero a la vez complementarios. **Akeshi** es más un héroe de adolescentes, guapo y





La secuencia de introducción del juego es realmente acongojante.

Tras vender más de dos millones de unidades de cada uno de los anteriores Onimusha en todo el mundo, Capcom prepara dos nuevas entregas de la saga. La primera, la esperada tercera parte, y la segunda un espectacular juego de pura acción que permitirá disfrutar con los personajes clave de las dos primeras entregas.



<Con Jean Reno, Capcom pretende popularizar su saga entre el público occidental, especialmente en Europa>







El joven actor japonés Takeshi Kaneshiro, un ídolo en su país, pone cara a Akechi Samanosuke.

elegante, mientras que **Jacques** será el típico héroe no demasiado atractivo, pero con una imagen dura y agresiva. Dos personalidades contrapuestas pero, insistimos, complementarias. Entre otras figuras involucradas en el juego, destaca **Donnie Yen**, que se encargará de las secuencias CG, y que en su haber destaca la participación en películas de la fama y el prestigio de *Blade 2*. De entrada, el cambio más patente en el nuevo *Onimusha* es la sustitución de los fondos prerrenderizados por escenarios poligonales 3D que se generan en tiempo real. Según el propio **Keiji Inafune**, el motor gráfico del juego es el más potente creado por **Capcom** hasta la fecha, y permitirá que aparezcan en pantalla nada menos que 20 personajes simultáneamente y con todo lujo de detalles. La acción transcurrirá en dos épocas distintas y realmente diferentes entre sí. El **Japón** de finales del siglo XVI y el **París** de nuestros días servirán de marco al juego. Lo de **Japón** es obvio tratándose de un juego de samurais, pero la elección de **París** fue, según explica **Inafune**, una cuestión de acercar el argumento del juego al público occidental, haciéndolo más familiar, y sirviéndose de la espectacular y universalmente reconocible arquitectura de la capital francesa como nexo de unión de dos culturas muy diferentes. Además, creen que incluir un entorno europeo incentivará las ventas en nuestro continente. No quiso abundar mucho en lo que hace referencia a la jugabilidad del título, pero parece ser que en la tercera parte la acción primará sobre el diálogo, incorporándose además personajes secundarios femeninos. Como novedad, los movimientos verticales en pantalla adquirirán un protagonismo inédito en el juego, y aunque no nos quiso contar mucho, sí que nos anunció que habrá vehículos (motos al parecer), que participarán en la acción (no sabemos en qué medida). Además, se incluirá un sistema de *Power-ups* para potenciar las armas de los protagonistas. Para los inquietos por las conversiones *PAL* de **Capcom**, se ha confirmado que se incluirá por fin el que debiera ser obligatorio selector 50/60 Hz (ya era hora). ***Onimusha 3*** saldrá en exclusiva para **PlayStation 2**, y su puesta a la venta en el mercado japonés se espera para marzo del 2004, y en el mercado occidental para un poquito después, junio del mismo año. Como exclusiva adicional, **Keiji** nos anticipó el futuro rodaje de una película basada en la serie. *Onimusha* llegará a **Hollywood** convertido en un espectacular *film* de acción y lucha de espadas. Pero no iba a ser ésta la última sorpresa, ya →

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

La acción más intensa en un juego de lucha de espadas protagonizado por los personajes más emblemáticos de los dos primeros Onimusha.

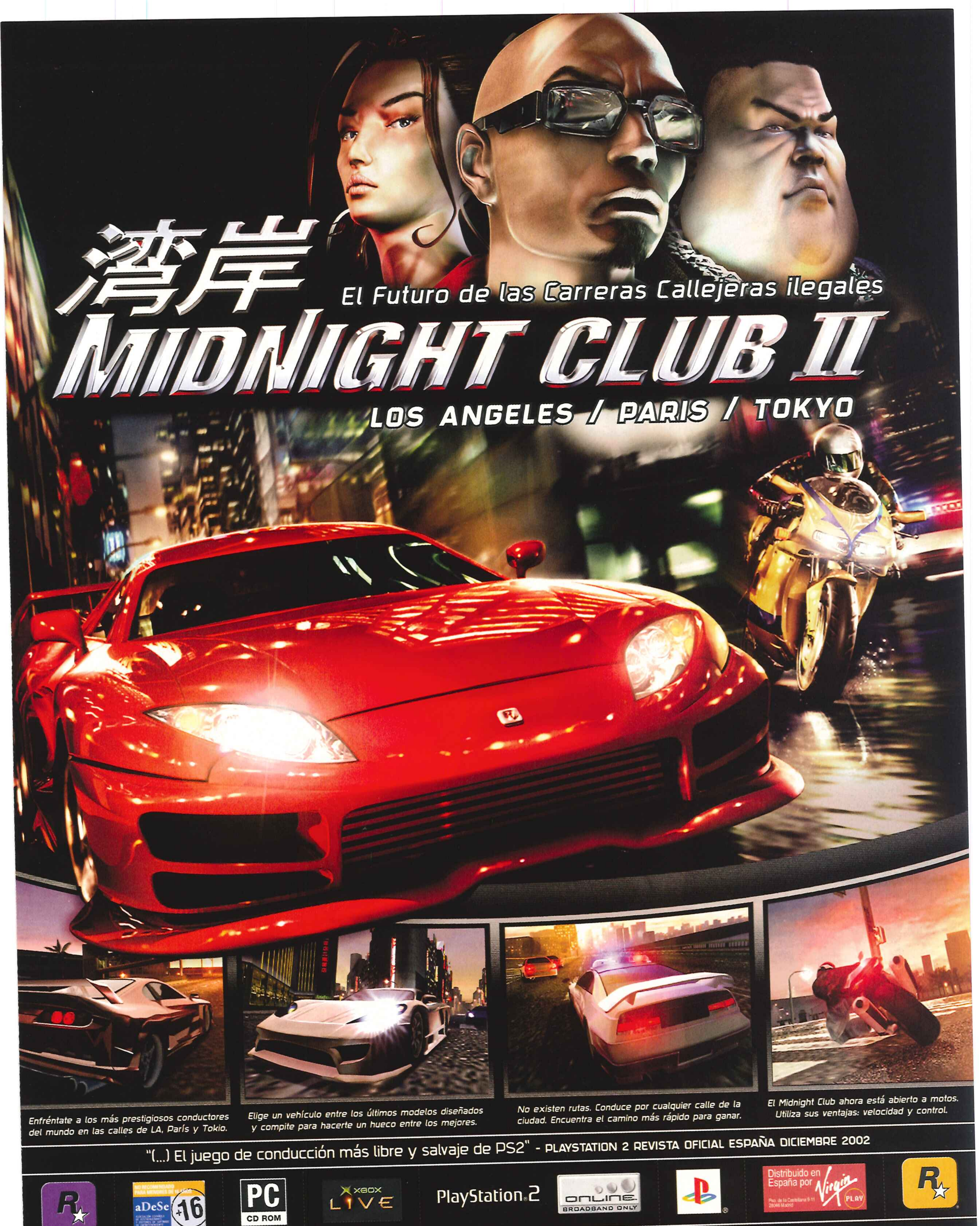




que para aliviar la espera, **Capcom** está preparando otro juego basado en la serie, ***Onimusha Blade Warriors***. Si del ***Onimusha 3*** apenas pudimos ver una secuencia de introducción y un momento de lucha, de ***Blade Warriors*** sólo tuvimos acceso a una lucha de 4 contra 4 en una pantalla estática. ***OBW*** nos propone luchar contra otros tres oponentes, ya sean controlados por «humanos» o la propia consola. Este título lo protagonizan los personajes de *Onimusha 1* y *2*, saldrá antes de ***Onimusha 3*** y tendrá mucha más acción. Casi se puede decir que ***OBW*** es un *Action Game* y ***O3*** un *Movie Game*. En el juego se podrá seleccionar o bien humanos o diablos entre los 12 personajes más los 4 ocultos disponibles, que podrán luchar individualmente o en grupos, ya sea dos contra dos o uno contra tres. Dispondrá de diferentes niveles de violencia. Por ejemplo, en **Japón** no habrá sangre para acercarlo al público más infantil, mientras que en **Europa** esperan hacer versiones específicas para cada mercado. De esta manera, habrá versiones de *Onimusha* especialmente violentas, con amputaciones de miembros, decapitaciones, etc... Y versiones mucho más «edulcoradas». No sabemos qué nivel de violencia tienen pensado para el mercado español, aunque ellos mismos aprovecharon la ocasión para preguntar cuál sería nuestro deseo. Se espera su salida para principios de 2004 .

<Además de tener que evitar las acometidas de los rivales, deberemos aprovechar las diferentes cualidades de los escenarios interactivos>

SPECIAL FX
Capcom nos mostró poco del juego, pero sí que pudimos comprobar que ***Blade Warriors*** será todo un banquete visual de efectos varios.


湾岸
El Futuro de las Carreras Callejeras ilegales
MIDNIGHT CLUB II
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO
Enfréntate a los más prestigiosos conductores del mundo en las calles de LA, París y Tokio.
Elige un vehículo entre los últimos modelos diseñados y compite para hacerte un hueco entre los mejores.
No existen rutas. Conduce por cualquier calle de la ciudad. Encuentra el camino más rápido para ganar.
El Midnight Club ahora está abierto a motos. Utiliza sus ventajas: velocidad y control.
"(...) El juego de conducción más libre y salvaje de PS2" - PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA DICIEMBRE 2002
aDeSe +16
PC CD ROM
XBOX LIVE
PlayStation 2
ONLINE BROADBAND ONLY
Distribuido en España por Virgin PLAY
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2
"PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas comerciales registradas por Sony Computer Entertainment Inc. El juego Online requiere conexión a internet y un adaptador para Network de PlayStation®2 (vendido por separado). El icono de Online es una marca registrada por Sony Computer Entertaiment America
de Microsoft Corporation en los U.S. y/o otros paises y son usados bajo licencia de Microsoft. Rockstar Games, Rockstar San Diego y the R logo son marcas comerciales registradas de Take-Two
Copyright 2002. Todos los derechos reservados.


EN EL ESPACIO NADIE OIRÁ TUS CARCAJADAS
FUTURAMA
NEW!
RIDE THE WALRUS!
LOADING, PLEASE WAIT...

<La trama del juego es obra de J. Stewart Burns, uno de los mejores guionistas de la serie>





Viajamos, en exclusiva, hasta el corazón de Suecia para conocer el primer videojuego de Futurama, la serie de culto de Matt Groening. Prepárate para ver a Bender, Leela y Fry haciendo el gamberro en tu PS2.

por << Nemesis >>

A 250 kilómetros al Sur de **Estocolmo** se erige la ciudad de **Norrköping**, donde se hallan las oficinas de **UDS** (**Unique Development Studios**). Este equipo de programación sueco (entre cuyas filas se encuentran algunos de los responsables de los míticos *Pinball Dreams* y *Pinball Fantasies* para **Amiga**) ha sido el encargado de trasladar a **PlayStation 2** el irreverente universo de *Futurama*, la otra gran creación televisiva de **Matt Groening**, el padre de *Los Simpson*. Sobre un guión de **J. Stewart Burns** (ganador de un *Emmy* por el episodio *Roswell That Ends Well*), **UDS** ha construido un *arcade* con las dosis precisas de plataformas, *shooter* y *beat'em-up*, protagonizado por **Bender**, el robot alcohólico, el incompetente **Bender** y la cíclope **Leela**. 23 fases en las que no faltarán los guiños hacia la serie y los mitos del cine de ciencia ficción. Incluso hay un pequeño hombrecillo verde llamado **Adoy** (**Yoda** escrito al revés). La total supervisión de **Matt Groening** sobre el proyecto garantiza que, a diferencia de lo que suele suceder con los videojuegos de *Los Simpson*, el ***Futurama*** de **PS2** sí recoge el espíritu y el sutil humor del *show* de TV. De hecho, **David X. Cohen**, el coproductor de la serie, ha definido este juego como «el episodio perdido» de *Futurama*. El sensacional doblaje al castellano, obra del mismo equipo de actores de la serie, se encarga de poner el toque maestro a esta tronchante experiencia de juego, que te permitirá ver al **Dr. Zoidberg** cabalgando como **John Wayne**, a **Leela** repartiendo patadas entre esqueletos vivientes (que gritan «Estoy Sangrando» mientras son golpeados) y a **Fry** a los mandos de un polluelo mecánico, sospechosamente parecido a los AT-ST de *Star Wars*. Muchos escena- ➔

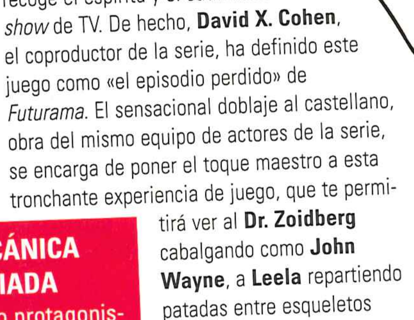






A lo largo de las 23 fases que componen Futurama tendrás la oportunidad de controlar a Bender, Leela, Fry... y el Doctor Zoidberg.





MECÁNICA VARIADA

El trío protagonista de ***Futurama*** cuenta con sus propias habilidades: **Leela** es experta en artes marciales, **Fry** utiliza herramientas y **Bender** puede realizar ataques especiales.

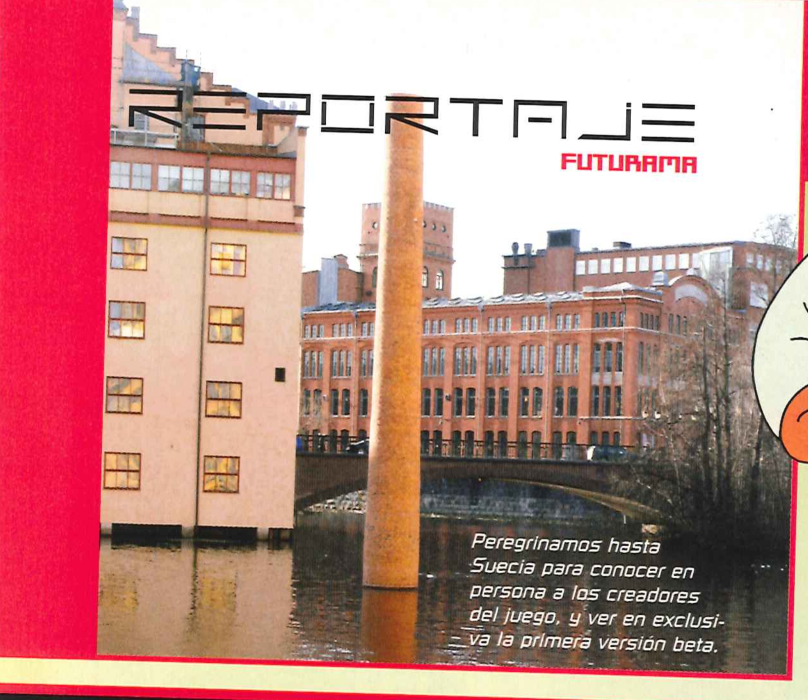


UN DOBLAJE EXCEPCIONAL

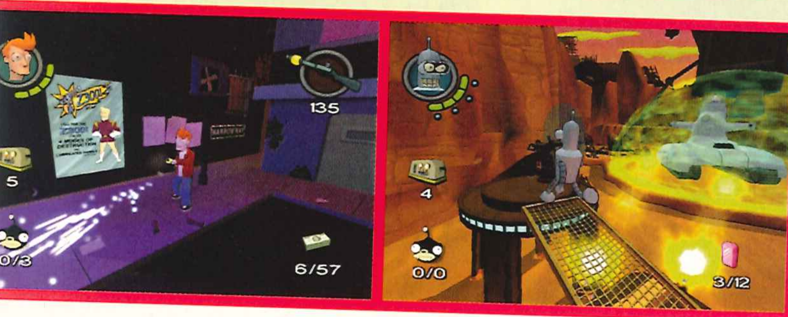
Pone la guinda al juego

El mismo equipo de actores que brindan sus voces a **Leela**, **Fry**, **Bender**, etc. en la versión española de la serie de TV se han encargado de doblar el videojuego. El resultado, como pudimos comprobar, es espectacular.

REPORTAJE
FUTURAMA



Peregrinamos hasta Suecia para conocer en persona a los creadores del juego, y ver en exclusiva la primera versión beta.



Entrevista

PS2 R.O.: Al mostrarnos el juego hemos podido ver una opción del menú llamada Extras. ¿Qué contenidos adicionales ofrecerá el juego?
UDS: Arte, música, todas las *intros* y diferente material de la tercera temporada de *Futurama*, suministrado por la **FOX**.

PS2 R.O.: En la presentación de ***Futurama***, durante el pasado **ECTS**, se habló de que el juego incluiría hasta 5 *intros* diferentes de animación, idénticas a la cabecera de la serie.
UDS: Intentamos hacerlo, pero **Matt Groening** y su equipo no disponían del tiempo suficiente para crear las 5 *intros* necesarias y no nos permitieron utilizar las creadas para la serie (problemas legales con la **FOX**, etc.). Además, contratar a los animadores de **Rough Draft** (el equipo coreano responsable de la animación de la serie) habría dilapidado nada menos que un tercio del presupuesto total de este proyecto.

PS2 R.O.: Un proyecto que os ha robado mucho tiempo...
UDS: Nada menos que dos años. A lo largo de este tiempo, hemos visto tres veces cada episodio de cada temporada para inspirarnos a la hora de incorporar nuevos elementos al videojuego.

PS2 R.O.: La serie es conocida por incluir un montón de parodias y homenajes a videojuegos y ordenadores clásicos. ¿Habéis incluido alguna en el juego?
UDS: Puedes homenajear juegos míticos en películas o series de TV, y viceversa, pero copiar algo de un juego para introducirlo en otro podría habernos causado más de un problema legal.

PS2 R.O.: ¿Qué opináis de la cancelación de la serie en **EE.UU.**?
UDS: Ha sido una mala noticia para nosotros, pero ésto convierte al juego en el episodio perdido de *Futurama*, lo que le otorga un valor añadido a ojos de los *fans* de la serie de TV.

PS2 R.O.: ¿Cuántos personajes de la serie, entre protagonistas y secundarios, habéis incorporado al juego?
UDS: Once en total. No se nos impuso ningún límite a la hora de recurrir a los personajes de la serie, pero decidimos recurrir sólo a aquellos que encajaran en la naturaleza del juego. **Amy**, por ejemplo, no aparece en ningún momento y **Zach Brannigan** sólo lo hace en anuncios y carteles distribuidos a lo largo de los escenarios.

PS2 R.O.: ¿Habéis tenido muchas dificultades para trabajar con **Matt Groening** y su gente?
UDS: Nuestra única dificultad residía en que cada aspecto del juego debía ser aprobado por **Matt Groening** y la productora de la serie, **Curiosity**. Y hasta que éso sucedía, llegaban a pasar hasta 3 semanas. Salvo en éso, ha sido realmente fácil trabajar con ellos.

<Futurama llegará a España en septiembre, al mismo tiempo que la 3ª temporada en DVD>

rios, como las oficinas de **Planet Express**, están calcados de la serie de TV, y el toque de *cell-shading* utilizado en los gráficos del juego se encargan de aumentar la sensación de protagonizar un episodio más de *Futurama*. Aunque la versión **PS2** con la que pudimos jugar en **Norrköping** era poco menos que una *beta*, su calidad técnica sobrepasa ya de lejos a todos los videojuegos de *Los Simpson*. Nadie espera una obra maestra como *Metal Gear Solid 2* o *Splinter Cell*, pero podéis tener la seguridad de que **UDS** ha realizado un espléndido trabajo, encaminado sobre todo a no traicionar una licencia de tantas posibilidades. De hecho, el proyecto inicial de este equipo sueco era crear una aventura gráfica al estilo de *Monkey Island*, pero el propio **Matt Groening** les convenció para crear algo más directo, más clásico, más asequible a ojos del gran mercado estadounidense. El resultado es un descomunal episodio cargado de humor y diálogos ingeniosos, insertados a lo largo de 23 niveles que harán las delicias de los *fans* de la serie de todo el mundo. Los mismos que agotan las ediciones en DVD y claman en **Internet** por el restablecer la serie en **EE.UU.**, abruptamente suspendida por la **Fox** a mitad de la quinta temporada. A ellos va dedicado esta producción, que llegará a **España** en el mes de septiembre, coincidiendo con el lanzamiento de la tercera temporada de la serie en DVD.



100% PURO HUMOR

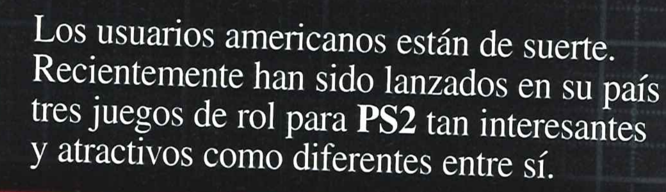
Protagonizarás un auténtico episodio de la serie

La participación de **Groening**, **Cohen** y el resto del equipo responsable de la serie de TV se hace evidente al ver los mil golpes de humor incluidos en el juego. Desde las pantallas de carga hasta múltiples detalles en los escenarios, todo está encaminado a lograr la carcajada del jugador.

En una de las fases, Fry pilotará un enorme pollo mecánico, inspirado en los bípedos AT-ST de Star Wars.


LOS SIMPSON
RISKY BUSINESS
INCLUYE
4 EPISODIOS CLÁSICOS
• Bocados inmobiliarios
• Homer, el Smithers
• Homer en el espacio exterior
• Marge consigue un empleo
ALTAMENTE
REACTIVA
INCLUYE: LO MEJOR DEL
JEFE WIGGUM
A LA VENTA
EN VÍDEO
Y DVD VIDEO
FOX.ES
www.fox.es
© 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment,Inc. Todos los derechos reservados. Los Simpsons TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados.
"Los Simpson" y sus logos asociados y marcas mundiales son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation y se usan bajo licencia.

ROL



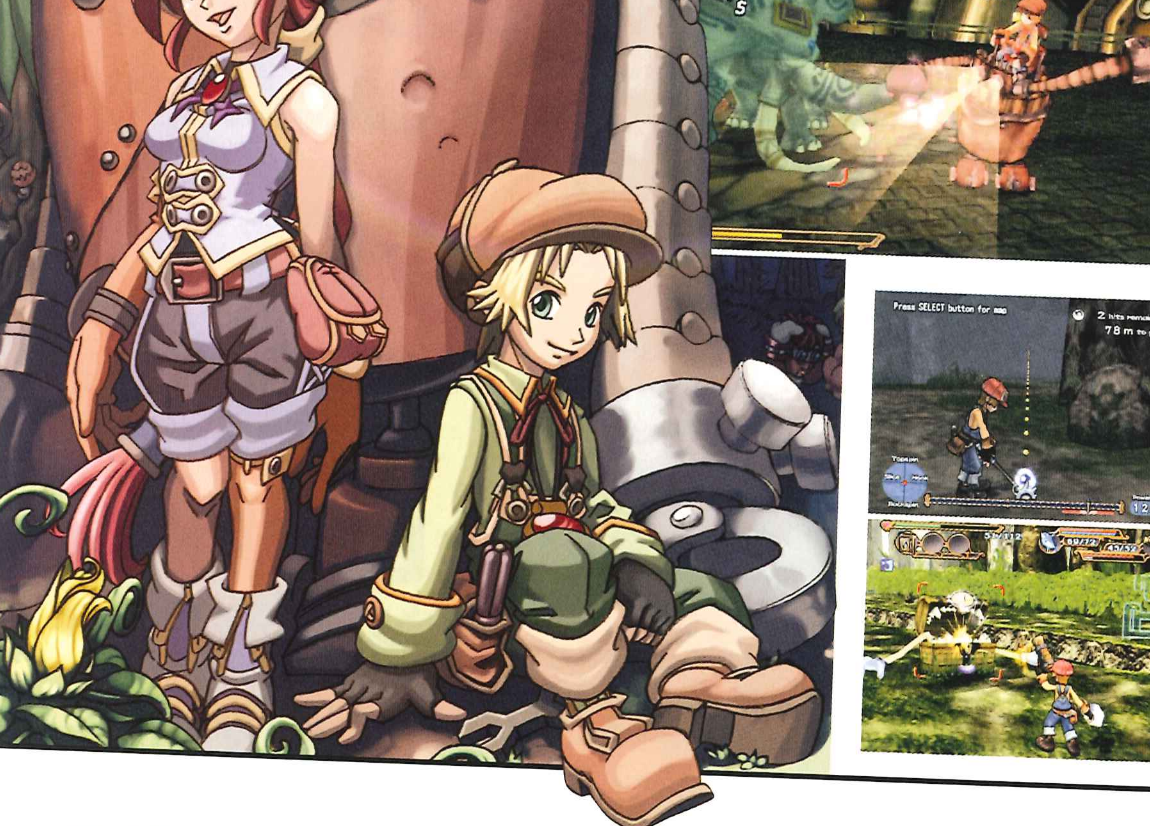
Los usuarios americanos están de suerte. Recientemente han sido lanzados en su país tres juegos de rol para **PS2** tan interesantes y atractivos como diferentes entre sí.

LA NUEVA GENERACIÓN

por << Dani3po >>

DARK CHRONICLE

Uno de los primeros juegos de rol, que apareció poco después del lanzamiento de la consola en nuestro país, contará dentro de pocos meses con una secuela que promete superar a su antecesor tanto por su apartado gráfico como por su desarrollo.



Parece que por fin los usuarios occidentales vamos a poder disfrutar de uno de los géneros más importantes con títulos a la altura de **PS2**. Tras una época de escasez, en la que apenas contábamos con un par de representantes dignos de ser considerados como grandes juegos (*Final Fantasy X* como *RPG* por turnos y *Baldur's Gate: Dark Alliance* como *Action RPG*), los equipos de programación se han dado cuenta de la situación y han reaccionado para ofrecernos títulos como ***Dark Chronicle***, que ya ha sido lanzado en **EE.UU.** y **Japón**, obteniendo excelentes críticas por parte de la prensa especializada y un gran éxito de ventas. Conocido en estos territorios como *Dark Cloud 2*, se trata de una secuela de aquel original juego que apareció hace aproximadamente dos años y que presentaba una mezcla de exploración de



Dark Chronicle
Un *Action RPG* lleno de encanto y personalidad que mezcla exploración de mazmorras y construcción.

Xenosaga Episode 1
La precuela del clásico *Xenogears* acaba de aparecer en **EE.UU.** de la mano de **Namco**. Una *Space Opera* de dimensiones épicas.

.hack: Infection
Si siempre has deseado adentrarte en el mundo de los RPG pero no tienes conexión a **Internet**, la saga *.hack*, de **Bandai**, es la solución.



<Dos personajes seleccionables y tres épocas diferentes>

mazmorras al más puro estilo *Zelda* y construcción de mundos como si de un juego de estrategia se tratase. A pesar de resultar bastante divertido, adolecía de ciertos defectos como la monotonía tanto en el desarrollo como en el apartado gráfico, por lo que no acabó de llenarnos. Desarrollado por **Level 5** para **SCEI**, ***Dark Chronicle*** ofrece una trama que nada tiene que ver con su antecesor. El protagonista, **Max**, recibe la visita de **Monica**, una chica del futuro que le advierte del mal que destruirá su mundo si no hacen nada por impedirlo. Los viajes en el tiempo serán una de las claves de su argumento, pudiendo visitar tres épocas diferentes. El pueblo que construyamos en el presente, por ejemplo, habrá evolucionado en el futuro, dependiendo de las decisiones que hayamos tomado. Un elemento que se mantiene de la anterior entrega es el sistema de combate. Dentro de los diferentes laberintos del juego (desde selvas a cuevas subterráneas) encontraremos decenas de enemigos a los que deberemos despachar de diferentes formas. **Max** está especializado en las armas, tanto de corto como de largo alcance. **Monica**, en cambio, hará uso de la magia. Diferentes minijuegos harán acto de presencia para darnos un respiro entre fase y fase. Entre ellos encontraremos uno de pesca y otro de golf. El aspecto gráfico ha sido realizado mediante la utilización del *cell-shading* aunque suavizado (ésto es, sin el abuso de las líneas negras que separan las texturas) y ofrece unos personajes y escenarios de gran belleza. ***Dark Chronicle*** aparecerá en **Europa** en el mes de junio, y todo apunta a que estará traducido y doblado al castellano.

Una rudimentaria pistola o una llave inglesa son algunas de las armas de Max.

Steve
Este ser mecánico ayudará a **Max** a combatir a los enemigos. Además será totalmente customizable.



Max
Un joven perteneciente a una familia adinerada. Pasa todo su tiempo inventando artilugios.



Monica
Una chica del futuro viaja hasta la época de **Max** para advertirle del peligro que acecha su planeta.

WORK IN PROGRESS
El diseño de cada uno de los protagonistas, enemigos, escenarios y equipamiento que han realizado los grafistas de **Level 5** es uno de los más cuidados de la historia de **PS2**.







GEORAMA
Este sistema, ya aparecido en la primera entrega, te permitirá reconstruir los mundos con toda clase de elementos.

XENOSAGA EPISODE 1

DER WILLE ZUR MACHT

El proyecto más importante y ambicioso de la historia de los videojuegos, que abarcará tres consolas y diez años, llega a PlayStation 2.

Y es que ***Xenosaga*** está concebida como una serie de proporciones épicas, una *Space Opera* en toda regla compuesta por seis entregas. *Xenogears*, el juego de culto editado por **Square** para **PSone** era la quinta en la línea argumental, y se supone que el juego que nos ocupa es la primera. Cientos de años en el futuro, la raza humana ha abandonado el planeta **Tierra** y sólo habita en naves espaciales. Una raza alienígena (que recuerda bastante a los «fantasmas» de *Final Fantasy: La Fuerza Interior*), conocida como *Gnosis*, amenaza la continuidad de los humanos. Para intentar combatirlos, la doctora **Shion Uzuki** (la protagonista del juego) crea un androide femenino llamado KOS-MOS, que resulta ser un arma formidable, aunque cuenta con su propia personalidad y consigue emanciparse del control de sus creadores. En medio de este conflicto aparece el *Zohar*, un artefacto hallado en el siglo XXI donde se cree que reside el conocimiento universal y la voluntad de gobernar todas las razas. La cuenta atrás ha comenzado para liberar a la humanidad de su yugo y descubrir una verdad que decidirá su destino. ***Xenosaga*** es un RPG por turnos cargado de bellas secuencias cinemáticas (que llegan a copar la mitad de la duración del juego) que acaba de ser lanzado por **Namco** en **EE.UU.** Aún no se conoce su fecha de aparición en **Europa**.

<La historia de Xenosaga es tan compleja como fascinante>



BATALLAS POR TURNOS

A pesar de ser bastante parecidas a las de la saga *Final Fantasy*, cuentan con interesantes diferencias, algunas ya existentes en *Xenogears*. Contamos con puntos de acción que podremos utilizar como deseemos y podremos llamar a los A.G.W.S. (*Anti-Gnosis Weapon Systems*).



KOS-MOS, la bella androide que aparece en la carátula del juego, despierta de su letargo inesperadamente durante un ataque de los Gnosis.

Los A.G.W.S. son esta especie de mechas, robots de combate especializados en la lucha contra los malignos alienígenas que amenazan a los humanos.



.HACK INFECTION

La saga de RPG de Bandai para PS2 propone un mundo persistente donde los protagonistas son encarnaciones virtuales de personas del mundo real.



Aparecido hace ya casi un año en tierras niponas, ***.hack / Infection*** es la primera entrega de una serie de cuatro que han sido lanzadas al mercado con apenas tres meses de diferencia, por lo que sería más correcto hablar de un juego dividido en cuatro partes que de una saga en sí. Se trata de un *Action RPG* (género que no se prodiga mucho en **PS2**, cuyo máximo exponente es *Baldur's Gate: Dark Alliance*) en tercera persona que aporta una idea original: los protagonistas son personajes de un MMORPG (un juego de rol multijugador masivo al estilo de *Ultima Online* o *Everquest*) de éxito mundial. El problema llega cuando el mejor amigo de uno de estos jugadores cae en coma después de una partida. Entonces **Kite**, que así se llama nuestro *alter-ego*, comienza a investigar dentro de este mundo de espada y brujería que es como un reflejo distorsionado del real. Pronto descubrirá que la compañía creadora del juego tiene muchos secretos que ocultar, y que el programa no es tan inocente como parece. A lo largo de nuestra aventura contaremos con la ayuda de varios personajes en nuestro equipo, que puede albergar hasta a tres individuos. Podremos enviarles correos electrónicos para pedir su ayuda, dejar mensajes en los foros o comerciar con los demás jugadores. Al igual que ocurre con *Xenosaga*, aún no hay fecha de aparición ni distribuidora para **Europa**, aunque el hecho de que las cuatro entregas vayan a aparecer en **Estados Unidos** nos hace tener esperanzas.

En cada una de las «mazmorras» que visitemos los enemigos estarán alineados con algún elemento de la naturaleza: aire, fuego, etc.



<La saga .hack nos propone participar en un juego de rol masivo en la red>



Estos portales nos servirán para entrar en las diferentes zonas de batalla del título de Bandai.





.HACK VOL. 2 MALIGNANT MUTATION
El segundo capítulo de la saga permite cargar la partida finalizada de *.hack Vol. 1*.



.HACK VOL. 3 EROSION POLLUTION
La segunda entrega cambia de protagonista, pero el estilo gráfico y jugable sigue intacto.

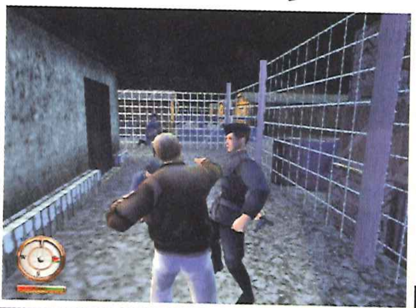


.HACK VOL. 4 ABSOLUTE ENCIRCLEMENT
La cuarta entrega y la que pone fin a las aventuras de **Kite** acaba de aparecer en **Japón**.

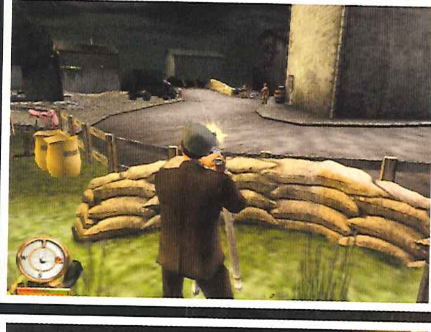
The Great Escape

por << Dani3po >>

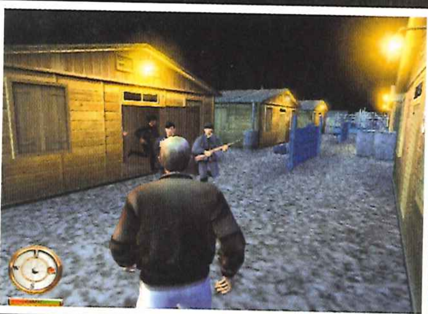
SCI presentó recientemente en Leipzig, Alemania, su último y más ambicioso proyecto: la adaptación del filme clásico «La Gran Evasión».

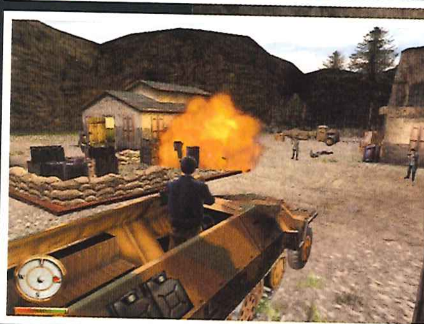


Podremos atacar a los soldados alemanes con cualquier arma, aunque no podremos recoger las suyas. El combate cuerpo a cuerpo también está contemplado.



Las armas estacionarias, como los nidos de ametralladoras, podrán ser utilizadas contra los soldados nazis. Aunque claro está, primero tendremos que arrebatárselas.

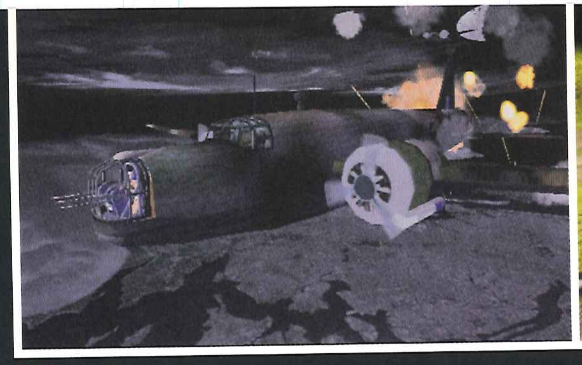








No es habitual que una película que cumple ahora cuarenta años sea adaptada al mundo del videojuego, pero si se trata de un filme que ha hecho historia y con tantas posibilidades como *La Gran Evasión* (*The Great Escape* era su título original) la idea nos resulta de lo más interesante. **SCI Games** (creadores del reciente *Conflict: Desert Storm*) se ha hecho con la licencia de la película y del protagonista (el malogrado actor **Steve McQueen**) para lograr la mayor fidelidad posible. Aunque la versión cinematográfica se desarrollaba casi en su totalidad en el campo de prisioneros de guerra *Stalag Luft III*, un complejo de barracones y verjas de alta seguridad, los programadores han añadido muchas localizaciones más para dotar al juego de mayor variedad. De esta manera seremos testigos de las aventuras de cada uno de los cuatro protagonistas antes de acabar en el campo de concentración, así como del desenlace de su fuga. **Hilts** (el personaje interpretado por **Steve McQueen**) es un maestro en el arte de preparar una fuga; **McDonald** domina el alemán y con ello consigue distraer a los guardias; **Sedgewick** es un experto reparando todo tipo de artilugios y **Hendley** podrá sustraer cualquier objeto de los bolsillos de un soldado alemán. Bajo una perspectiva en tercera persona controlaremos a uno de estos cuatro héroes en cada una de las misiones. El desarrollo del juego mezcla a la perfección la investigación cautelosa con la acción más salvaje. En la presentación del juego los progamadores dejaron bien claro que el sistema de juego poco tenía que ver con *Prisoner Of War*,





<El desarrollo del juego de SCI incluirá escenas no vistas en la película de 1963>

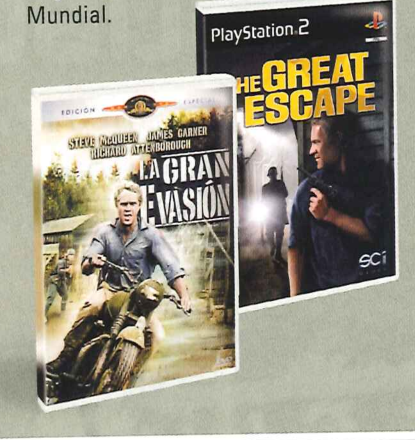
el título de **Codemasters** que partía de las mismas premisas y se desarrollaba en los mismos escenarios, aunque en este caso el elemento de acción apenas estaba presente. En ***The Great Escape*** no tendrás que estar tan atento de cumplir la rutina del campo de concentración, y deberás poner todas tu energías en lograr escapar. Además, como ya he mencionado antes, muchas de las fases se desarrollan en otras localizaciones. Desde las calles de un pueblo alemán a la **Francia** ocupada, donde deberás ponerte al servicio de la resistencia. También existe la posibilidad de manejar todo tipo de armas de la época (pistolas semiautomáticas, metralletas, rifles de francotirador) y conducir muchos vehículos diferentes (desde *jeeps* hasta tanques, pasando por la motocicleta protagonista de una de las últimas escenas de la película, una de las más recordadas y que promete ser igual de memorable en el videojuego del mismo nombre). La versión a la que pudimos jugar en nuestro viaje a **Alemania** tenía aún algunos defectos que pulir, sobre todo en lo que al apartado gráfico se refiere, pero confiemos en que el juego esté a la altura de lo esperado cuando vea la luz el próximo mes de julio de la mano de la distribuidora **Proein**. ■

La primera fase del juego transcurre a bordo de un avión de combate. Tendremos que acabar con las naves enemigas.

LA PELÍCULA

UN CLÁSICO DEL CINE BÉLICO

Estrenada en 1963, *La Gran Evasión* se convirtió al instante en un referente del género. El reparto estaba compuesto por **Steve McQueen** (Capitán Virgil Hilts), **James Garner** (Teniente Bob Hendley), **Richard Attenborough** (Líder de escuadrón Roger Barlett), **Charles Bronson** (Teniente Danny Willinski) y **James Coburn** (Oficial Louis Sedgwick). Dirigida por **John Sturges**, relataba el intento de fuga de un grupo de soldados aliados de un campo de concentración nazi de alta seguridad durante la Segunda Guerra Mundial.



VIAJE A COLDITZ

Los responsables de **SCI** nos llevaron de visita al castillo de *Colditz*, uno de los campos de concentración original que aparece en la película y en el juego, y que fue desmantelado tras la victoria aliada.





SOUL CALIBUR 2

Namco revoluciona el género de la lucha con su esperada secuela

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAP
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

por << Doc >>

Pese a que *Soul Edge*, la primera entrega de la saga, no llegó a los inalcanzables niveles de éxito de *Tekken* o *Tekken 2*, *Soul Calibur* (aparecido exclusivamente para **Dreamcast**) se convirtió por méritos propios en el mejor y más extendido *beat'em-up* 3D de su generación. Ahora, con ***Soul Calibur 2***, **Namco** repite la fórmula que encandiló a millones de usuarios y le añade suculentos ingredientes, como su potentísimo motor gráfico, nuevos personajes (no aparecidos en la *coin-op*, como **Heihachi** o **Necrid**) y una ingente cantidad de modos de juego entre los que encontraremos el original *Weapon Master*. A primera vista, el motor gráfico no parece haber evolucionado demasiado con respecto a la anterior entrega de la saga, pero basta fijarse un poco para descubrir que su *engine* ha ganado muchísimo en suavidad, animaciones y detalle. La jugabilidad, elemento decisivo en el éxito del primer *Soul Calibur*, sigue dando la oportunidad a los principiantes de disfrutar del juego con un control simple e intuitivo, a la vez que los «maestros» de la lucha encontrarán una centena de movimientos por personaje (*Counters*, *Reversals*,



<El engine 3D de Soul Calibur 2 supera al de Tekken 4>

Todos los personajes han sido equilibrados; ahora, Kilik no es tan rápido con sus ataques lejanos y ha ganado habilidad en las distancias cortas.

Weapon Master Mode

La evolución de los Mission y Edge Master

Soul Calibur 2 ofrece una alternativa más original y variada al simple modo *Arcade*. En el *Weapon Master* tendremos que superar un determinado número de escenarios con diversos modificadores, con el objetivo de conseguir nuevas armas, modos de juego y personajes.





El aumento de velocidad del juego en comparación con el primer Soul Calibur ha beneficiado a personajes ya de por sí rápidos como Taki o Ivy.

<La jugabilidad de Soul Calibur 2 da juego al principiante y plantea el más complejo desafío al experto>

Fakes, varios especiales...) y la posibilidad de elaborar las más variadas estrategias de ataque y defensa basadas en el movimiento 3D por el escenario. La profundidad del apartado jugable de **Soul Calibur 2** queda totalmente demostrada al jugar una partida en el nivel de dificultad Máxima, pues el personaje contrario, controlado por la CPU, será capaz de frenar todos tus ataques con *Counters*, esquivarlos y realizar los más terribles *combos* aéreos. Junto a los clásicos modos *Arcade*, *Time Attack*, *Team Battle*, etc., encontraremos una versión Extra, en la que podremos seleccionar nuestra arma, siempre y cuando la hayamos conseguido en el original *Weapon Master*. Evolucionando el concepto del *Mission Mode* de *Soul Calibur*, a través de esta peculiar modalidad podremos conseguir espadas, modos de juego adicionales e incluso galerías de ilustraciones. En el mes de septiembre, **EA** pondrá a la venta **Soul Calibur 2** en nuestro país.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

El engine 3D supera al de Tekken 4. Su jugabilidad es de las más profundas y completas creadas nunca para un beat'em-up tridimensional.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Llegar a controlar todos los movimientos y las habilidades de cada personaje se torna imposible. La dificultad Máxima es desesperante.



Mitsurugi y Heihachi, dos de los estandartes del género beat'em-up 3D se enfrentarán en igualdad de condiciones en el más esperado título de lucha para PS2.

EXTRAS

A través de los modos *Arcade* y *Weapon Master* revelaremos galerías de ilustraciones y hasta un modo *Profile*, donde veremos el escenario y las voces de todos los personajes.

PERSONAJES

Aunque en un principio parecía que viejos conocidos como **Sophitia** o **Seung Mina** no serían seleccionables, han vuelto en forma de personajes secretos. Junto a ellos encontraremos a **Necrid**, nacido de la mente retorcida de **Todd McFarlane**, y al mismo **Heihachi**.



Junto al nuevo modo Quest, a través del que conseguiremos «complementos» para nuestro personaje y extras, en VF4 Evolution seguiremos encontrando todas las modalidades de Training.

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: AM-2
- DISTRIBUIDOR: SEGA
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR

por << Doc >>

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Sega actualiza su saga con la entrega más jugable jamás creada

Si el primer *Virtua Fighter* aparecido para **PlayStation 2** ya se consagró como el *beat'em-up* 3D más jugable de la historia, ***Evolution*** (bautizado por algunos como *VF 4.5*) promete elevar las cotas de jugabilidad a niveles nunca alcanzados en juego alguno. **Sega** ha subsanado con esta nueva entrega los pequeños errores que se podían encontrar (aunque no era fácil) en ***Virtua Fighter 4***. Para empezar, los *jaggies* de su motor gráfico han desaparecido totalmente, dando paso a un *engine* rápido, detallado y mucho más suavizado que el de *VF4* (la resolución mostrada por **PS2** constituirá la única fuente de *jaggies).* Tras conocer en profundidad las excelencias jugables de *Virtua Fighter 4*, parece imposible mejorar dicho apartado, algo que **Sega** ha conseguido con *Evolution* en materia de control, modos de juego y equilibrio entre personajes. El famoso modo *Kumite* ha sido convertido en el impresionante *Quest* (del que encontraréis más información debajo) y se han incluido dos nuevos personajes: **Brad Burns**, que practica el *Muay Thai* y **Goh**, *judoka* profesional de desmejorado aspecto. El catálogo de golpes ha aumentado y ha sido nivelado, dotando, por ejemplo, a **Jackie** de menos efectividad y dando más velocidad a personajes como **Wolf**. **Sega of Europe** ha confirmado que se encargará de distribuir ***VF4 Evolution*** en **España**.

ON

No existe un título de lucha en el mercado con una jugabilidad tan equilibrada y profunda como Virtua Fighter 4 Evolution.

OFF

El modo Quest presentará algún que otro oponente de habilidad sobrehumana y dificultad extrema.

<Evolution conserva los personajes y la ambientación de VF4, pero presenta una jugabilidad más profunda y un engine 3D mucho más potente>

EL NUEVO MODO QUEST

RPG+Lucha

A través de este original modo, seleccionaremos diferentes localizaciones en un mapa, que representan salones recreativos donde tendremos que demostrar nuestra habilidad. Además, combatiremos en diferentes torneos en los que se han visto modificados ciertos elementos como la velocidad, los límites en los *combos* o la cantidad de energía que restan nuestros golpes. En este modo podremos personalizar el aspecto de nuestro personaje consiguiendo elementos como gafas o peinados.

OcioMovil
www.ociomovil.com

REGALA MELODIAS
Envía al **5354** **REGALOPS** seguido de un espacio y la referencia de la canción. **Ej.: REGALOPS ROCKYOU**

nuestra número 1
AMERICAN LIFE
Envía TONOPS AMERICANLIFE

MELODÍAS

melodías TOP

	ref.
American life/Madonna	americanlife
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere
Can´t stop/Red hot chili peppers	cant
Blade Runner	blade
Masculino singular/Rosendo	masculino
Lonesome day/Bruce Springsteen	lone
Malas noticias/Los Suaves	noticias
Somewhere in dreams/Dark moor	some
Paradyso/Sober	paradyso
8 miles/Eminem	millas



Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** seguido de la referencia de la melodía. Ejemplo: **TONOPS TEEN**

TOP ROCK

	ref.
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
El roce de tu cuerpo/Platero y tú	roce
En blanco y negro/Barricada	blanco
Loco por incordiar/Rosendo	loco
Jaded/Aerosmith	jaded
Highway to hell/ACDC	highway
No hay tregua/Barricada	tregua
Rojitas las orejas/Fito y los Fitipaldis	rojitas
Palabras para Julia/Los Suaves	julia
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Stairway to heaven/Led Zeppelin	stair
By the way/Red hot chili peppers	way
Tomás/Extremoduro	tomas
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Living on a prayer/Bon Jovi	living
Eres bellísima/Bunbury	bellisima
Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
So payaso/Extremoduro	payaso
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Camino de la cama/S. Total	cama
Cannabis/Ska-P	cannabis
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
La del furbol/Porretas	furbol
I am mine/Pearl Jam	mine
Beautiful day/U2	beautifulday
We will rock you/Queen	rockyou
Don´t stop/Rolling Stones	dont
Enter sandman/Metallica	enter
Every day/Bon Jovi	everyday

TOP CINE Y TV

	ref.
El Padrino	padrino
Shin Chan	shinchan
South Park	south
Los Simpsons	simpsons
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Star Wars (Imperial March)	vader
Bring me to life/B.S.O Daredevil	bring
Star Trek	startrek
Titanic	titanic
El exorcista	exorcista
Pulp Fiction	pulp
Superman	superman
James Bond-007	bond
Indiana Jones	indiana
Sámbame/UPA Dance	sambame
Overage/B.S.O Chicago	overage
Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
Torrente 2	torrente2

TOP HIP-HOP

	ref.
Ballantines/Violadores del Verso	ballantines
La cocinera/La Mala Rodriguez	cocinera
Tanguillo de María/Ojos de Brujo	maria
Hasta el amanecer/Arianna Puello	amanecer
Desde los chiqueros/SFDK	chiqueros
Lose yourself/Eminem	lose

DE HOY Y SIEMPRE

	ref.
Yellow submarine/The Beatles	yellow
The wall/Pink Floyd	wall
Tears in heaven/Eric Clapton	tears
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Every breath you take/Police	breath
Final countdown/Europe	final
Imagine/John Lennon	imagine
Fly away/Lenny Kravitz	fly
Hotel California/Eagles	hotel
It´s not unusual/Tom Jones	unusual
The rising/Bruce Springsteen	rising
We are the world/Stevie Wonder	weare
You know you are right/Nirvana	know
Yesterday/The Beatles	yesterday

LOGOS











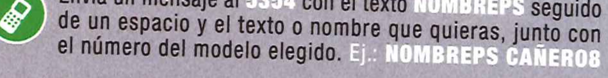





cochazo	deportivo	madrid	birra	botellin	homer2
supernenas	trompa	error	barca	mortadelo1	coche
f1	dracula	notocar	nucleares	decima	peligro
rossi	figo	cadillac	gameover	starwars	format
raul	dakar	zidane	espana	CENSURADO tetas	CENSURADO tetazas

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPS TROMPA**

NOMBRES



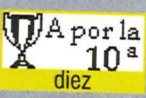
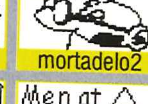
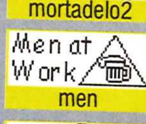
CAÑERO modelo 1	CAÑERO modelo 2	cañero modelo 3
Cañero modelo 7	Cañero modelo 8	Cañero modelo 9
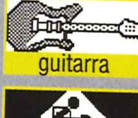
Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej.: **NOMBREPS CAÑERO8**

MAXINOMBRES

Si quieres tener tu nombre más grande envía al **5354** el texto **NOMBREGPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido (ver modelos de NOMBRES) Ej.: **NOMBREGPS CAÑERO9**

POSTALES










diez	mortadelo2	alonso	fantasma	linux	apagar
dilbert	men	guitarra	spiderman2	sonic	CENSURADO butaca2
futbol	pirata	obra	perro	smile2	CENSURADO tetuda

Envía un mensaje al **5354** con el texto **POSTALPS** seguido de un espacio y la ref. de la postal. Ejemplo: **POSTALPS SMILE2**

KAMASUTRA



censurado butaca	censurado amazona	censurado carretilla
censurado fusion	censurado molde	censurado sometido

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPS SOMETIDO**

Coste por mensaje 0,90 Euros + IVA

Más información en nuestra página web: **www.ociomovil.com**

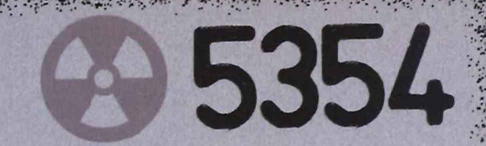
LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5110, 5130, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7210, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Alcatel OT3M, OT511, OT512, OT525, OT715; Ericsson R520, T20e, T29s, T39, T65,T66, T68, T200, T300, T600; Siemens A50, C45, S55, C55, ME45, M50. **MELODÍAS:** Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7160, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Motorola V 50, V 100, Timeport 250, Timeport 260, Timeport 280, Talkabout 191, Talkabout 192,Talkabout 193. Alcatel OT 511, OT 512, OT 715. Sony-Ericsson T68. Philips Azalis 238, Azalis 268, Azalis 288, Fisio 120, Fisio 121, Fisio 310, Fisio 311, Fisio 312, Fisio 620, Fisio 820, Savvy Vogue, Savvy Vogue Melody, Ozeo, Ozeo 8@8, Xenium 989, Xenium 9@9. Sagem MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500, MC3000, MW3020, MW3022, MW3026, MW3040, MW3042, MW3046, MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042, MY3046, MY3050, MY3052, MY3056, MY3062, MY3078, MyX5, PW3020, PW3026. Samsung SGH-N100, SGH-N500, SGH-N600, SGH-N620, SGH-R210S, SGH-T100, SGH-T108, SGH-T400.



TOP MELODÍAS

Recibe en tu móvil un listado de las 5 melodías más TOP. **Envía TOPPS al 5354**

polifónica número 1
BLADE RUNNER
Envía POLIPS BLADE



TOP polifónicas

	ref.
American life/Madonna	americanlife
8 miles/Eminem	millas
We will rock you/Queen	rockyou
Bring me to life/B.S.O Daredevil	bring
Himno Real Madrid	madrid
Himno F.C. Barcelona	barcelona
Blade Runner	blade
The wall/Pink Floyd	wall
No me llames iluso/La Cabra Mecánica	iluso
Overture/B.S.O Chicago	overture

melodías POLIFÓNICAS



Para acceder a la descarga de melodías polifónicas es necesario estar configurado el acceso a WAP

Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIPS** seguido de la referencia de la melodía.
Ejemplo: **POLIPS ADIOS**

¿Sabes?/Álex Ubago	sabes
A Dios le pido/Juanes	adios
Amelie	amelie
Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
Atrévete/Chenoa	atrevete
Baila sexy thing/Zucchero	sexything
Beautiful day/U2	beautifulday
Bésame/Danny Úbeda	besame
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Cadillac solitario/Loquillo	cadillac
Cuéntame/Fórmula V	cuentame
Himno Centenario Real Madrid	centenario
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Real Sociedad	sociedad
Chihuahua/Dj Bobo	chihuahua
Color esperanza/Diego Torres	color
Cuando tú vas/Chenoa	vas
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
Devuélveme la vida/Antonio Orozco	lavida
Die another day/Madonna	die
Dígale/D. Bisbal	digale
Dillemma/Nelly & Kelly Rowland	dilemma
Dime/Beth	dime
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
El Padrino	padrino
Enter sandman/Metallica	enter
El exorcista	exorcista
Feel/Robbie Williams	feel
Fiesta pagana/Mago de Oz	pagana
Flash Dance	flash
Fly away/Lenny Kravitz	fly
Ghost	ghost
I´m gonna getcha/Shania Twain	getcha
Imagine/John Lennon	imagine
Inspector Gadget	gadget
It´s not unusual/Tom Jones	unusual
Jaded/Aerosmith	jaded
Jenny from the block/J. López	jenny
Juego de dos/Andermay	juego
La familia Adams	adams
La lista de la compra/La Cabra...	lista
Light my fire/The Doors	myfire
Living on a prayer/Bon Jovi	living
Los Simpsons	simpsons
Lose yourself/Eminem	lose
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
Me estoy quitando/Extremoduro	quitando
Miénteme/Bisbal y E. Gadel	mienteme
Mil campanas/Alaska	campanas
Misión imposible	mision
Mola mazo/Camilo Sexto	mola
No soy un superman/Bustamante	super
Nunca debí enamorarme/Camela	nunca
Obsessions/Suede	obsessions
Pantera Rosa	pantera
Que barbaridad/Jaime Urrutia	barbaridad
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Rocky	rocky
Sámbame/UPA Dance	sambame
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
Shin Chan	shinchan
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Somewhere in dreams/Dark moor	some
Te dejo Madrid/Shakira	dejo
Te necesito/Amaral	necesito
The game of love/Santana	game
Un hombre así/Tony Santos	unhombre
Who wants to live forever/Queen	who
Yellow submarine/The Beatles	yellow
B.S.O. Pulp Fiction	pulp
Xanadu	xanadu

TU NOMBRE ELFICO

Para descubrir tu nombre en caracteres élficos envía un mensaje al **5354** con el texto **ELFICOPS** seguido de un espacio y tu nombre o apodo. **Ej: ELFICOPS SERGIO**



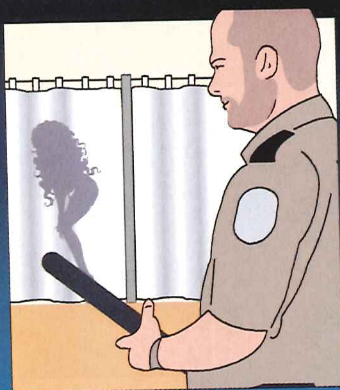
INSULTOS

Recibe los mejores insultos enviando **INSULTOPS** al **5354** y flipa.

CHISTES

Alégrate el día con los mejores chistes. Envía **CHISTEPS** al **5354** y flipa.

HISTORIA DE UN PROBADOR



La chica del probador viene todos los jueves a robar ropa interior ¿Te atreves a entrar?¿Y después?...Tú decides como acaba. Envía **HISTORIAPS** al **5354**

SEX MACHINE

Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXPS** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos la persona que estás buscando. **Ejm: SEXPS MACHOMAN**

TU NOMBRE STAR

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana..., los nombres se creaban con una fórmula secreta. Ahora nosotros la tenemos.

Para tener tu nombre galáctico envía **STARPS** seguido de un espacio y tu nombre.primer apellido.segundo apellido.ciudad de nacimiento al **5354**.
Ejm.: **STARPS PEDRO.MARTIN.GIL.MADRID**



DELIA

¿Quieres conocer a mis amigas?
Envía **DELIA** al **5354**

POLIFONICAS: NOKIA 3150i,3510,3650,6100,6610,7210,7250,7650,8910i - PANASONIC GD700,GD87 - SIEMENS C55, S55 - ERICSSON T300,P800 - SAMSUNG A800,S100,S300,T10,T400,Q300 - SAGEM MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042,MY3046,MY3050,MY3052 MY3056.

Atención al cliente: clientes@ociomovil.com. Tel.: 91 640 48 11. Horario de oficina. SGAERMV&M/34/536/10/80210

Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad y productos de OcioMovil. En el caso de no querer recibir información date de baja en http://www.ociomovil.com/baja



DESCÁRGATE LO ÚLTIMO EN:
www.ociomovil.com

- COMPAÑÍA: SHINY
- DESARROLLADOR: SHINY
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2003

ENTER THE MATRIX

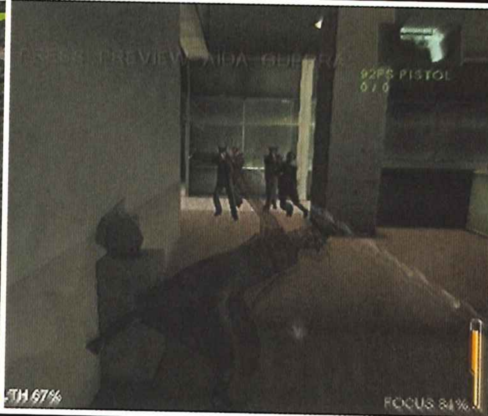
El delirio de los hermanos Wachowski toma forma en PlayStation 2 convertido en una trepidante aventura de corte cinematográfico

por << Doc >>



Al fin hemos tenido la oportunidad de disfrutar de una versión al 70% de ***Enter The Matrix*** en nuestra redacción. Desde la primera y, salvo ésta, única vez que lo vimos en **Londres**, la creación de **Dave Perry** ha mejorado en estabilidad, control y desarrollo, convirtiéndose por derecho propio en la licencia cinematográfica mejor aprovechada de la historia de los videojuegos. El apartado jugable de ***Enter The Matrix*** ha sido equilibrado, dando más consistencia a los personajes y quitando algo de velocidad a ciertas acciones que podían llegar a resultar confusas. El intuitivo control del juego te permitirá ejecutar todas las acciones imaginables (y algunas otras que nunca se nos habrían pasado por la cabeza), gracias a la acción *Focus* podremos potenciar nuestros movimientos y, tal y como dice **Morfeo** en el primer filme, doblar e incluso romper las leyes de *Matrix*. Mientras manejamos a **Niobe** o **Ghost** podremos, además de movernos libremente por el escenario como en cualquier otro juego, dar volteretas laterales mientras disparamos, avanzar por las paredes, ralentizar el tiempo mientras saltamos hacia nuestros enemigos, utilizar el entorno para impulsarnos y ejecutar mortíferos golpes e incluso atacar a varios oponentes a la vez con *combos* que reparten sus golpes entre todos los enemigos. Técnicamente, el motor gráfico de ***Enter The Matrix*** mantiene continuamente la acción por encima de los 45 *fps.* y posee sorprendentes detalles como la perfecta sincronía de los labios de los personajes con las voces (algo que no sabemos si conservará la versión PAL y sus diálogos en castellano), el impresionante modelado y animación de cada uno de los detalles físicos de los personajes (el motor permite calcular el nivel de detalle en tiempo real y dependiendo de la distancia) y unos entornos foto-



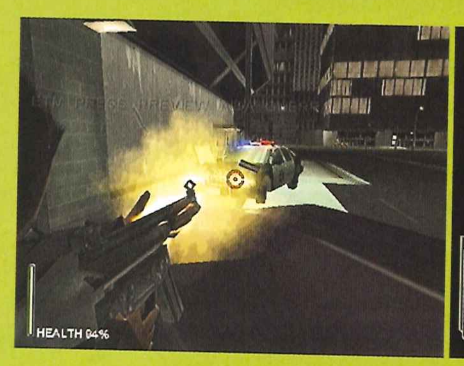


<Shiny ha conseguido dignamente complementar el desarrollo de la trilogía de The Matrix>

Matrix has you...

Todo el universo Matrix representado en un videojuego

Enter The Matrix te permitirá ponerte en la piel de **Niobe** o **Ghost**, pilotar un *Hovercraft*, conducir vehículos de camino a una línea segura e incluso «hackear» *Matrix* a través de un sistema de comandos similar a la consola de Linux con el objetivo de contactar con los «rebeldes» y conseguir extras.



rrealistas, plasmados en ***Enter The Matrix*** a través de cientos de fotografías digitales tomadas por los desarrolladores durante el rodaje de *Matrix Reloaded*. También se han mejorado algunos efectos gráficos, como la estela que dejan los proyectiles durante el *Bullet Time*, casi idéntica a la de la película, o el efecto *Blur* al ejecutar movimientos *Focus*. Los pequeños errores de prioridades de polígonos y *clipping* que pudimos observar en la última *beta* han sido subsanados, así como la detección de escenarios y personajes, que ahora son mucho más sólidos y en los que los golpes y los disparos influyen de la forma más real posible. Como ya comentamos en el número anterior, ***Enter The Matrix*** está siendo creado conjuntamente entre los desarrolladores de **Shiny** y una buena parte del equipo técnico encargado de dar vida a la trilogía ideada por los hermanos **Wachowski**. De hecho, **Larry** y **Andy** han confeccionado el guión para el juego (que está encadenado con el de *Matrix Reloaded*) y se han encargado de dirigir cada pequeña escena, tanto las generadas por el motor gráfico (diseñado por **Shiny** exclusivamente para ***ETM*** y bautizado con el nombre de *Andrew*) como las mostradas en formato MPEG-2 (muchas de ellas exclusivamente para el juego). El *motion capture* es la base de todo movimiento en el juego, plasmado con las más avanzadas técnicas utilizadas en un videojuego y creadas por los actores y especialistas que han dado vida a las más imposibles proezas en la trilogía cinematográfica. **Infogrames** ha confirmado que ***ETM*** estará listo para aparecer en el mercado español junto al estreno de *Reloaded*, el día 23 de mayo. ▮

↑ ON (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 — 9/10)

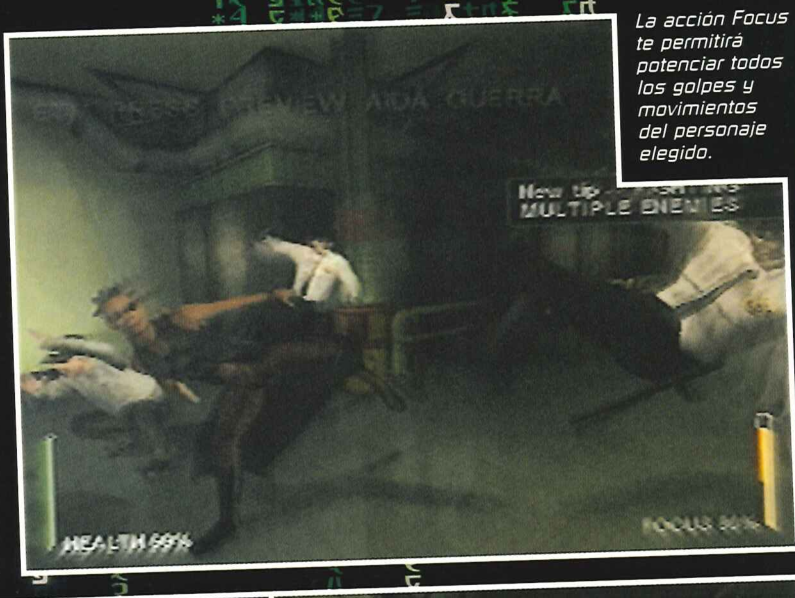
Su banda sonora es la del filme. El control es muy intuitivo y permite hacer cosas imposibles. ETM te introduce de lleno en el universo Matrix.

↓ OFF (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 — 1/10)

Deshacerse de un agente es una tarea, cuando menos, dolorosa. El control puede resultar algo confuso al principio.



Las armas de fuego son tan importantes como las artes marciales a la hora de avanzar en el juego.

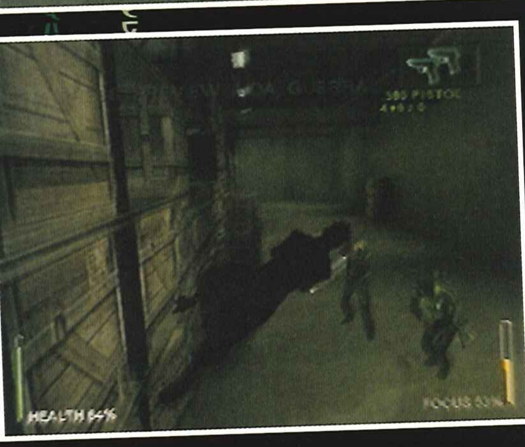


La acción Focus te permitirá potenciar todos los golpes y movimientos del personaje elegido.

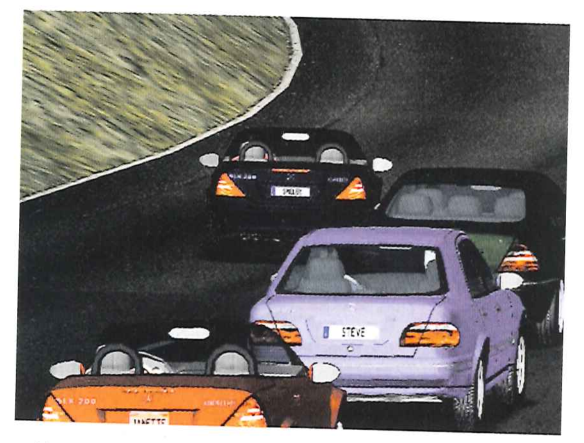


Siempre es recomendable evitar los enfrentamientos con los Agentes de Matrix.





Nuestro contacto en el mundo real será Sparks, operador que sustituye al maltrecho Tanque.





- COMPAÑÍA: TDK MEDIACTIVE
- DESARROLLADOR: SYNETIC
- DISTRIBUIDOR: TDK MEDIACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ALEMANIA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2003

Hay circuitos que se extienden la friolera de 46 kilómetros. Una auténtica burrada.

WORLD RACING

Al estilo de Lotus Challenge, TDK Mediactive convierte al fabricante Mercedes-Benz en protagonista de este arcade de conducción

por << The Scope >>



Casi por la puerta de atrás y sin hacer ruido, está a punto de llegar al mercado español un título de conducción que tiene la principal cualidad de disponer de las licencias necesarias para disponer de un elenco de automóviles formado por la práctica totalidad de los coches que ha fabricado en su historia **Mercedes-Benz**, así como varios prototipos. Pero no penséis que se trata del típico título que «vive» de su licencia y se deja llevar, ya que la calidad gráfica es notable (especialmente en los coches) y las cifras que maneja son apabullantes. Más de un centenar de coches y otros tantos circuitos ya ponen a las claras el trabajo de los programadores. Además, dispondremos de varios modos de juego, incluido uno de misiones, así como infinidad de subapartados para poder disfrutar de varias formas de los coches. El movimiento de éstos y su dinámica se ha realizado con la colaboración de la marca, para dar mayor realismo al juego. En cuanto al juego en sí, su principal nota distintiva es que se premia el hecho de conducir bien, esto es, si acortamos por el campo, si impactamos contra algún elemento del escenario o si conducimos de una forma poco conveniente para la mecánica de nuestro coche, seremos penalizados con ralentizaciones de la aceleración. ***World Racing*** nos propone un viaje por el ayer y hoy de la marca, a través de un completo mundo de modos de juego y kilómetros y kilómetros de circuitos.



↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Las cifras que maneja este juego son mastodónticas, tanto en cuanto a número de coches y circuitos como en cuanto a kilometraje.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

En la beta que hemos visto el motor gráfico no parece poder con todos los elementos representados en pantalla. Mejorará seguramente.





<Nada menos que 109 vehículos Mercedes-Benz>





La variedad de entornos es notable, y aunque los programadores han incluido ciudades, la mayoría corresponden a entornos interurbanos.



Se puede abandonar el trazado y explorar con total libertad.



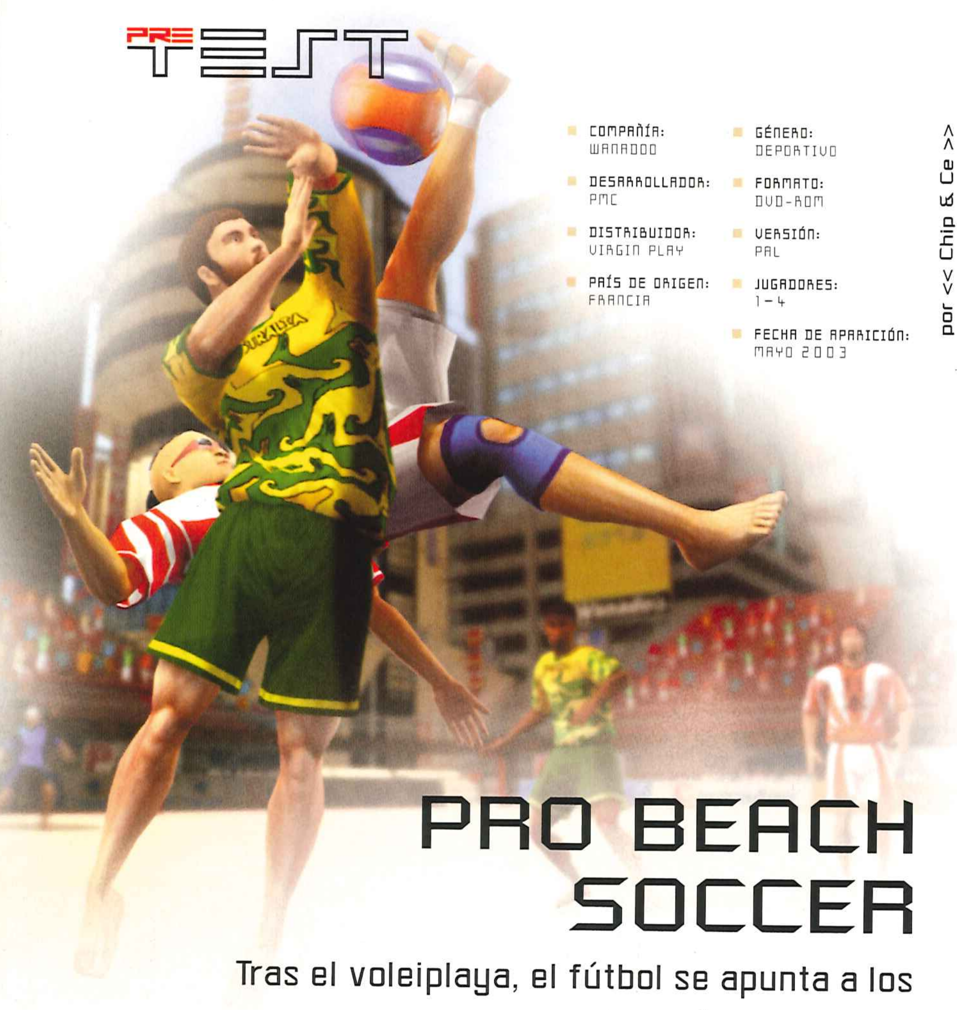




Ayer y hoy

Desde prototipos revolucionarios, hasta modelos emblemáticos

World Racing no se conforma con incorporar espectaculares prototipos de la familia **Mercedes-Benz**, sino que también se podrá disfrutar poniéndose a los mandos de los modelos históricos más emblemáticos del fabricante.



- COMPAÑÍA: WANADOO
- DESARROLLADOR: PMC
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2003

PRO BEACH SOCCER

Tras el voleiplaya, el fútbol se apunta a los escenarios más veraniegos

por << Chip & Ce >>



A lo largo de la historia de los videojuegos el fútbol ha ofrecido diferentes caras al margen de los habituales simuladores de corte tradicional. Prueba de ello son el fútbol sala o los programas de *manager* en los que se ponen a prueba las dotes de gestor del usuario. Sin embargo, el fútbol playa no había sido objeto de ningún programa, no sólo en **PS2** si no para el resto de consolas. Las características de esta nueva disciplina han sido aprovechadas por **Wanadoo** para crear un programa eminentemente *arcade* en el que las acrobacias y los remates espectaculares se encuentran a la orden del día. Estos aspectos se ven favorecidos por las pequeñas dimensiones del terreno de juego y por la dificultad para controlar los balones a ras del suelo. El sistema de control es muy sencillo y, aunque aún faltan algunos aspectos por pulir, ***Pro Beach Soccer*** deja clara la apuesta por el fútbol sin complicaciones y por el espectáculo por encima de cualquier otra consideración. En el apartado gráfico la sencillez es la nota predominante, ya que tan sólo se incluyen un par de cámaras laterales y las repeticiones automáticas tras la consecución de un gol. Aunque el programa no ofrece demasiadas opciones, sí incluye una completa variedad de competiciones, incluso la posibilidad de crear la estructura de un torneo a nuestro antojo. Los equipos que aparecen son las selecciones nacionales de diferentes países entre las que se produce la presencia de algunos exjugadores del panorama futbolístico mundial. En definitiva, este programa (que también saldrá para **Xbox**) apuesta por la originalidad dentro de un deporte controlado por los grandes líderes de la simulación.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

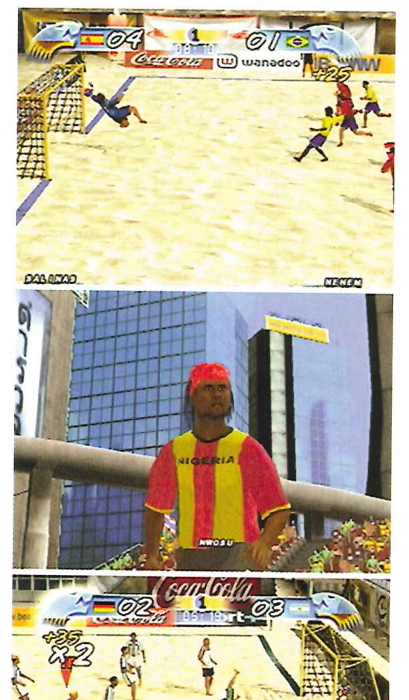
Las jugadas aéreas y la espectacularidad en los remates consiguen que el juego sea realmente dinámico.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

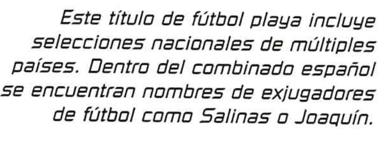
Gráficamente el programa es muy sencillo y los jugadores no responden tan rápido como podría esperarse.

<El fútbol debuta en el mundo de las consolas con un programa en el que predomina la concepción arcade>





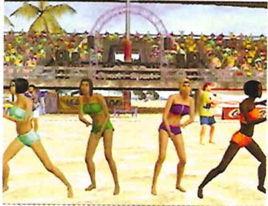




Este título de fútbol playa incluye selecciones nacionales de múltiples países. Dentro del combinado español se encuentran nombres de exjugadores de fútbol como Salinas o Joaquín.









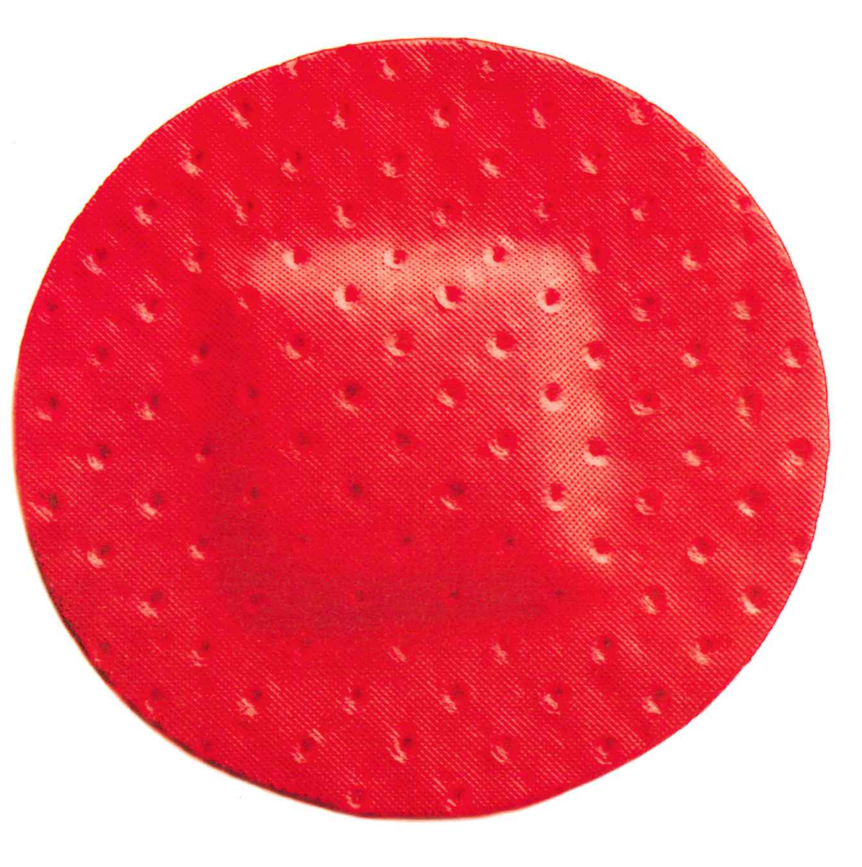
Fútbol y playa

Las características del fútbol playa determinan el juego

Entre las peculiaridades del fútbol playa hay que mencionar la reducida dimensión del campo, la reducción de los equipos a 5 jugadores (4 de campo y el portero), la disputa de 3 tiempos o la inexistencia de barreras en las faltas.







MADE IN JAPAN

Shinobi. La saga continúa.

Vuelve el ninja más temido de todos los tiempos. Vuelven las espadas, los shurikens, los movimientos sobrenaturales y la lucha sin cuartel. Directamente desde Japón, llega Shinobi. Con unos gráficos increíbles al más puro estilo manga. Con una acción espeluznante. Y con una sola idea en la mente: hacer pupita al que se le ponga por delante.



www.elcombosecreto.com
www.shinobi-game.com




PlayStation 2
EL OTRO LADO






TBWA

por << Manuel Arenas >>

Teléfono Móvil y PDA

Sony-Ericsson P800

Una de las mejores realizaciones tecnológicas en el campo de la comunicación móvil, con funciones avanzadas de telefonía y comunicaciones así como características propias de un PDA.

El P800 de Sony-Ericsson hace uso de una tarjeta de memoria, Memory Stick, para almacenar todo tipo de información.



Si hay algo seguro acerca del **P800** es que no pasará desapercibido. Podrá despertar pasiones o rechazo, pero objetivamente hablando es difícil encontrar un dispositivo móvil tan completo y avanzado como este de **Sony-Ericsson**.

El teléfono

Como teléfono móvil, el **P800** lo tiene todo. Desde emisor tribanda para su uso en todo el mundo, hasta comunicaciones de datos avanzadas, con GPRS y tecnología *Bluetooth* que permite usarlo como módem. Además, dispone de una completa agenda complementada a la perfección por la enorme pantalla a color, donde la visualización de la información no será un problema. La gestión de los mensajes cortos SMS y los multimedia MMS es cómoda por la facilidad con la que se puede escribir y navegar por los menús, ya sea a través del teclado o sobre la pantalla gracias al reconocimiento de escritura.

Su cámara de fotos, junto con su elevada capacidad de memoria (no en vano hace uso de una tarjeta de memoria *Memory Stick* para almacenar información) permite capturar el momento y enviarlo a través de mensajes MMS o mediante correos electrónicos. También permite asociar imágenes con cada contacto, así como cargar melodías de gran calidad, siendo compatible con el formato MP3. Si a ello unimos una autonomía de uso elevada y una conectividad excelente con otros dispositivos o un ordenador, poco habrá que criticar, salvo (tal vez) su estética y tamaño. Es compatible con juevos *Java* o *Symbian*, disponiendo incluso de un emulador MAME compatible con más de 1.000 *Roms*.

El PDA

Como PDA, **Sony Ericsson P800** permite realizar funciones propias de un organizador personal. Contactos, agenda, gestión de tareas, notas (escritas o de voz), e incluso un visor de archivos compatible con los tipos de documentos más comunes son algunas de las herramientas disponibles, con la ventaja de contar con una plataforma de desarrollo abierta que permite ampliar el número de aplicaciones disponibles.

Un teléfono/PDA con cámara digital, que hará las delicias de los usuarios que precisen de un compañero de viajes, trabajo y ocio todoterreno. El precio es algo elevado, pero teniendo en cuenta que es el primero en su categoría, está dentro de lo razonable.

Características Técnicas SONY-ERICSSON P800

- Cámara: 110Kpíxeles (almacena hasta 80 fotos a color)
- Memoria: 12 MB (internos) + 16 MB (tarjeta Memory Stick duo)
- Sistema Operativo: symbian OS 7 (Plataforma UIQ)
- Sonido: Polifónico con 16 tonos
- Pantalla: TFT 208x320 puntos, 4.096 colores
- Java: Sí (J2ME y Personal Java)
- WAP/GPRS: Sí (v1.2.1) / Sí, clase 10
- Mensajería: EMS, MMS, Instantánea a través de ciertas aplicaciones
- Infrarrojos / Bluetooth/USB: Sí/Sí/Sí
- Bandas: GSM 900/1800/1900
- Dimensiones / Peso: 117x59x27 mm / 158 gramos
- Autonomía: 400 horas en espera, 13 horas en conversación

http://www.sony-ericsson.com

PVP-R: 800 Euros



CD PARA AUTOMÓVIL PANASONIC CQ HX2083

Panasonic puede presumir de ofrecer productos de última generación dentro de sus gama *Car Audio*. en esta ocasión, el CD para automóvil **HX2083** permite leer CD Audio así como ficheros MP3 y WMA, con hasta 1.000 canciones almacenadas en formato comprimido en cada CD. Además, incorpora la última tecnología para control y visualización, destacando su excelente pantalla táctil.



http://www.panasonic.es

PVP-R: desde 749 Euros





RESERVA BLOODRAYNE y Llévate esta CAMISETA de REGALO 59,95



59,95 **RESERVA SHINOBI y Llévate un COMIC con ILUSTRACIONES ORIGINALES del JUEGO de REGALO**




59,95 **VEXX + CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO**



CONSOLA PS2 + CONTROLLER 249,95



PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY + REMOTE CONTROL SONY + PELÍCULA XXX 289,95



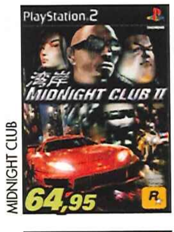
PS2 + CONTROLLER + PRIMAL 259,95

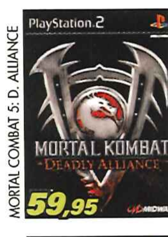

DEVIL MAY CRY 2 — 64,95


DYNASTY WARRIORS 3-EXT. LEGENDS — 39,95

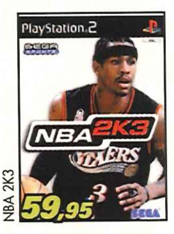

LOS SIMS — 64,95


METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE — 59,95


MIDNIGHT CLUB — 64,95

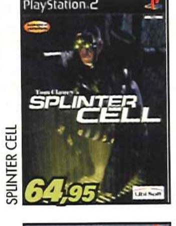


MORTAL COMBAT 5: D. ALLIANCE — 59,95


NBA 2K3 — 59,95


PRIMAL — 59,95


RAYMAN 3 — 44,95


SPLINTER CELL — 64,95


TENCHU: LA IRA DEL CIELO — 59,95


THE MARK OF KRI — 59,95


HAVEN: CALL OF THE KING — 39,95



GTA III — 34,95


007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO — 29,95


BURNOUT — 29,95


FINAL FANTASY X — CONS.


GT CONCEPT 2002 TOKIO-GENEVA — 29,95


PRO EVOLUTION SOCCER — 29,95


SEGA SOCCER SLAM — 29,95


SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT — 29,95


SPIDERMAN — 29,95


SSX TRICKY — 29,95



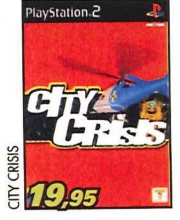
STUNTMAN — 29,95


TUROK EVOLUTION — 29,95


V-RALLY 3 — 29,95


REDCARD — 24,95


SPY HUNTER — 19,95


CITY CRISIS — 19,95


JET ION GP — 17,95

Nuevas tiendas

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas C.C. El Muelle
Fuerteventura C.C. Atlántico. Ctra. de Jandia, km 11
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178





A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de Compostela C.C. Área Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 154 42
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CACERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CORUNA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo.

pedidos por internet www.centromail.es

www.smsparejas.com



MOVILSTATION

¡¡¡Sólo tienes que llamar al -> y después marcar el código del juego que quieras para tenerlo en tu móvil!!!

906 29 17 60





PRINCE OF PERSIA código 1005



SIBERIAN STRIKE código 1011



SOLITARIO código 1013



Gulo's Tale código 1017



Skate & Slam código 1012

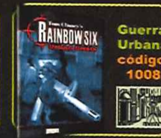


La invasión de la Tierra código 10103





Guerra Urbana código 1008





Legiones solares código 1016





SUMMER VOLLEY código 1015



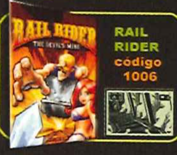
RAYMAN GOLF código 1010



RAYMAN BOWLING código 1009



SIX BROKEN WINGS código 1007

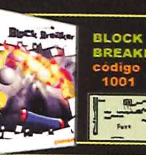


RAIL RIDER código 1006

LOCKEMUP código 1004



CLUSTER PIRATE código 1002



BLOCK BREAKER código 1001

¿ESTAS ABURRIDO DE LA SERPIENTE?... ¡¡¡AHORA PUEDES TENER LO ÚLTIMO EN JUEGOS EN TU MÓVIL!!!

Para cualquier duda estamos en juegosjava@hotmail.com

TONOS

¡¡¡Aquí tienes la lista más completa de melodías para tu móvil!!

Envía **MM18** seguido de espacio, el código del tono que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al **7494.** Ej: MM18 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL **906 29 47 70** Nº LICENCIA SGAERMV8M/513/09/9019

TOP 40

59608 8 MILE - EMINEM
62067 CHIHUAHUA - COCACOLA
62073 SHIN CHAN - TV
59468 WITHOUT ME - EMINEM
59604 LOSE YOURSELF - EMINEM
60278 DESENCHANTEE - KATE RYAN
55058 CARA AL SOL - HIMNO
54210 FIESTA PAGANA - MAGO DE OZ
51027 MISSION IMPOSSIBLE - CINE
68014 HALA MADRID - HIMNO
54316 NO ME LLAMES ILUSO - LA CABRA MECANICA
62023 SIMPSONS - TV
55024 HIMNO DE LA LEGION - HIMNO
62065 MTV - ANUNCIO
51005 EL EXORCISTA - CINE
55011 HIMNO DE ESPANA - HIMNO
68030 CENTENARIO REAL MADRID - HIMNO
51021 LA PANTERA ROSA - CINE
68002 CANT DEL BARCA - HIMNO
54306 COLOR ESPERANZA - DIEGO TORRES
62027 FRAGGLE ROCK - TV
53240 LETHAL INDUSTRY - DJ TIESTO
62039 RASCA Y PICA - TV
57005 TARZAN - GRITO
62007 EL EQUIPO A - TV
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO - CINE
54310 MORENITA - UPA DANCE
54257 CUANDO TU VAS - CHENOA
54259 LLORARE LAS PENAS - DAVID BISBAL
51000 STAR WARS DARTH VADER - CINE
60269 ALL THE THINGS SHE SAID - TATU
53221 INFECTED - BARTHEZ
54276 NI MAS NI MENOS - LOS CHICHOS
51113 MAY IT BE - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
51075 GLADIATOR - CINE
68001 ATLETICO DE MADRID - HIMNO
62000 BENNY HILL - TV
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA - HIMNO
65021 PAQUITO CHOCOLATERO - YEYE
51036 TITANIC - CINE

53237 UNIVERSE - CHASIS
62029 VERANO AZUL - TV
56000 LA ABEJA MAYA - INFANTIL
54231 A DIOS LE PIDO - JUANES
59045 TUBULAR BELLS - MIKE OLDFIELD
53009 FREESTYLER - BOOMFUNK MC
53199 ON THE MOVE - BARTHEZ
59599 JENNY FROM THE BLOCK - JENNIFER LOPEZ
68004 HIMNO DEL ATHLETIC DE BILBAO - HIMNO
54323 DIME - BETH NOVEDAD
54217 ASEREJE - LAS KETCHUP
54268 BAILA CASANOVA - PAULINA RUBIO
54300 NO SOY UN SUPERMAN - DAVID BUSTA...
51008 EL PADRINO - CINE
72107 BRAVEHEART - DJ SAKIN
59321 THE WAY I AM - EMINEM NOVEDAD
68015 REAL SOCIEDAD - HIMNO
62043 SOUTHPARK - TV
54247 SIN MIEDO A NADA - ALEX UBAGO
50009 LA INTERNACIONAL - TRADICIONAL
51087 TERMINATOR - CINE
55022 ELS SEGADORS - HIMNO
54290 2 HOMBRES Y 1 DESTINO - DAVID BUSTA...
60015 ENTER SANDMAN - METALLICA
54222 AVE MARIA - DAVID BISBAL
60024 THE FINAL COUNTDOWN - EUROPE
53014 ECUADOR - DISCO
53205 SAMBA ADAGIO - SAFRI DUO
60012 SWEET CHILD OF MINE - GUNS N ROSES
59580 DILEMA NELLY FT - KELLY ROWLAND
51016 JAMES BOND - CINE
60118 IN THE END - LINKING PARK
65011 MI CARRO - MANOLO ESCOBAR
51111 PULP FICTION - THEME
53238 SPACE MELODIE - LUNA PARK
51131 CONCERNING HOBBITS - SEÑOR DE LOS ANILLOS
54275 ME MUERO POR CONOCERTE - ALEX UBAGO
53060 CAFE DEL MAR - ENERGY 52
60013 NUMBER OF THE BEAST - IRON MAIDEN
59592 SKATER BOY - AVRIL LAVIGNE NOVEDAD
54219 BAILA MORENA - ZUCCHERO
62014 INSPECTOR GADGET - TV
59605 FEEL - ROBBIE WILLIAMS NOVEDAD
54233 PERDONO - TIZZIANO FERRO
54298 MOLA MAZO - CAMILO SESTO
61012 BREATHE - PRODIGY
60231 BY THE WAY - RED HOT CHILI PEPPERS
59143 EVERY BREATH YOU TAKE - POLICE
54213 QUE LA DETENGAN - DAVID CIVERA
60356 NOT GONNA GET US - TATU NOVEDAD
62005 COCHE FANTASTICO 2 - TV
54206 TORERO - CHAYANNE
54291 DIGALE - DAVID BISBAL NOVEDAD
60213 THE TROOPER - IRON MAIDEN
56001 EL SHOW DE BARRIO SESAMO - INFANTIL
54313 TRAGEDIA - MARC ANTHONY NOVEDAD
51092 HARRY POTTERTHEME - CINE
54256 QUE EL RITMO NO PARE - P. MANTEROLA
61048 HEY BOY HEY GIRL - CHEMICAL BROTHERS

53252 INSOMNIA - FAITHLESS
53220 MOI...LOLITA - ALIZEE
54274 HASTA QUE EL CUERPO... - MAGO DE OZ
60045 SATISFACTION - ROLLING STONES
60078 MOONLIGHT SHADOW - MIKE OLDFIELD
55025 PARTIDO POPULAR - HIMNO
68026 WE ARE THE CHAMPIONS - QUEEN
54014 CACHO A CACHO - ESTOPA NOVEDAD
53225 OUT OF GRACE - ANGLIA
60023 STAIRWAY TO HEAVEN - LED ZEPPELIN
51033 STAR WARS - CINE
51013 INDIANA JONES - CINE
54180 CHIQUILLA - SEGURIDAD SOCIAL
53257 NEVER AGAIN - MILK INC
68016 HIMNO DEL SEVILLA FC - HIMNO
51063 PRETTY WOMAN - CINE
64056 EYES ON ME - FINAL FANTASY VIII
68003 HIMNO DEL BETIS - HIMNO
54283 SOBE SON - MSM NOVEDAD
51002 AXEL F - CINE
51001 ADDAMS FAMILY - CINE
61005 OXYGEN - JEAN MICHELLE JARRE
60017 OTHERSIDE - RED HOT CHILI PEPPERS
54262 SOY YO - MARTA SANCHEZ
51004 CARROS DE FUEGO - CINE
60014 BREAKINGT THE LAW - JUDAS PRIEST
62032 COCA COLA - TV
59559 CLEANIN OUT MY CLOSET - EMINEM
72000 CHILDREN OF THE DEMON - AQUALORDS
53222 L` AMOUR TOUJOURS - GIGI DAGOSTINO
54272 DANZA DEL FUEGO - MAGO DE OZ
56008 BAJO DEL MAR - LA SIRENITA
71015 ZANKOKU NA TENSHI NO... - EVANGELION
62015 LOS PICAPIEDRAS - TV
53249 POWER BRENA - BARTHEZZ
62017 MAZINGUER Z - TV
60328 SMELLS LIKE TEEN SPIRIT - NIRVANA
59005 TAKE ON ME - AHA
54218 BICHO MALO - CAPITAN CANALLA
53012 CHILDREN - DISCO
51127 LA VIDA ES BELLA - CINE
54286 TE NECESITO - AMARAL NOVEDAD
62009 EXPEDIENTE X - TV
54209 CORAZON LATINO - DAVID BISBAL
59541 YESTERDAY - THE BEATLES
59584 DIE ANOTHER DAY - MADONNA
53292 GANBAREH - SASH
71000 THEME - DORAEMON
60020 LIGHT MY FIRE - THE DOORS
51070 TIBURON - CINE
51058 SUMMER LOVING - GREASE
72004 LAP 4 MORE - BARTHEZZ
53247 DARK PHARAO - BARTHEZZ
53305 WHATS YOUR FLAVA - CRAIG DAVID
51125 COME WHAT MAY - -MOULIN ROUGE
65018 LA CABRA - YEYE
56002 HAKUNA MATATA - INFANTIL
61046 BABYS GOT A TEMPER - PRODIGY
68007 MALAGA - HIMNO
66059 KILLING ME SOFTLY - ROBERTA FLACK
54270 EL AIRE QUE ME DAS - D. BUSTAMANTE
60016 COME AS YOU ARE - NIRVANA
68012 RACING DE SANTANDER - HIMNO
61049 MINDFIELDS - THE PRODIGY
62050 LOS MUNSTERS - TV
57006 SILBIDO - LIGAR
68020 HIMNO DEL ZARAGOZA CF - HIMNO
59587 DIRRTY - CHRISTINA AGUILERA
51035 SUPERMAN - CINE
59474 GANGSTAS PARADISE - COOLIO
62002 BUGS BUNNY - TV
72256 CASTLES IN THE SKY - IAN VAN DAHL
59037 YOU CAN LEAVE... - JOE COCKER
51120 AMELIE - CINE
51044 AUSTIN POWERS - CINE
54216 TU PIEL - MANU TENORIO
65014 LIBRE - NINO BRAVO
54326 SAMBAME - UPA DANCE NOVEDAD
59316 CANT GET YOU OUT... - KYLIE MINOGUE
59026 WALKING AWAY - CRAIG DAVID
54266 LA CHICA DE AYER - ENRIQUE IGLESIAS
66021 LA BAMBA - LOS LOBOS
62062 BETTY LA FEA - TV
62075 ARALE - TV
72216 LIKE A PRAYER - MADHOUSE
61025 TOUR DE FRANCE - KRAFTWEK
53308 HEAVEN - DJ SAMMY & JANOU FT DO
54227 TRE PAROLE - VALERIA ROSSI
64045 LEMMINGS - VIDEO
72259 SMS - BARCODE BROTHERS
59563 COMPLICATED - AVRIL LAVIGNE
66024 PALOMITAS DE MAIZ - 70
54026 LA COPA DE LA VIDA - RICKY MARTIN
65039 SOY MINERO - ANTONIO MOLINA
62028 CHARLIES ANGELS - TV
57007 ALARMA - MISCELANEA
53341 TU ES FOUTU - INGRID NOVEDAD
54258 DAME MAS - FORMULA ABIERTA
54307 69 PUNTO G - JOAQUIN SABINA

61018 ENJOY THE SILENCE - DEPECHE MODE
53022 BLUE - EIFFEL65
62052 GRAN HERMANO - TV
54215 PRIMAVERA CLARA - NURIA FERGO
71011 HEAD CHA LA - DRAGON BALL Z
62079 ANUNCIO MARTINI - TV
55023 HIMNO DE GALICIA - HIMNO
51158 ROCKY - CINE
61009 JUST CANT GET ENOUGH-DEPECHE MODE
56005 LOS PITUFOS - INFANTIL
66080 LA CHICA DE IPANEMA - A. GILBERTO
71031 SAKURA SAKU - LOVE HINA
59624 ROSSO RELATIVO - TIZIANO FERRO
62058 SPIDERMAN - TV
55009 USA - HIMNO
56027 LA GALLINA TURULETA - LOS PAYASOS
61010 BLUE MONDAY - NEW ORDER
65003 SACA EL GUISQUI CHELI - DESMADRE75
61014 TAINTED LOVE - SOFT CELL
63000 CUMPLEAÑOS FELIZ - TRADICIONAL
64047 METAL GEAR SOLID - VIDEO
53018 LIQUIDO - NARCOTIC
62074 HEIDI - TV
54314 TODO MI AMOR - PAULINA RUBIO
71039 JAJAUMA NI SASENAIDE - RANMA 1.2
54304 EL QUE QUIERA ENTE... - MAGO DE OZ
54214 EL ALMA AL AIRE - DAVID BISBAL
60570 BRING TO LIFE - EVANESCENCE
51123 CARTOON THEME - SPIDERMAN
66000 LA VIE EN ROSE - EDITH PIAF
54101 CORAZON PARTIO - ALEJANDRO SANZ
62019 PIPI LANGSTRUMPF - TV
71045 MOONLIGHT DENSETSU - SAILOR MOON
71042 13 NO JUNJOU... - RUROUNI KENSHIN
71038 EGAO NI AITAI - MARMALADE BOY
54289 MIENTEME - DAVID BISBAL NOVEDAD
54299 CARADURA - ROSA
71022 TOKIMEKI NO DOUKASEN -FUSHIGI YUUGI
54332 DEVUELVEME LA VIDA-NANDEZ Y CRISTIE
57003 20TH CENTURY FOX - SINTONIA
54321 MORIRIA POR VOS - AMARAL NOVEDAD
59014 ALL MY LOVING - BEATLES
64038 STREET FIGHTER 2 - VIDEO
51043 EL LIBRO DE LA SELVA - CINE
51105 CANCION DEL MARIACHI - A. BANDERAS
72231 ANUNCIO - MTV
54320 SIN TI NO SOY NADA - AMARAL
59018 SAMBA DE JANEIRO - BELLINA
51056 LA LISTA DE SCHINDLER - FILM
59038 GIVE PEACE A CHANCE - JOHN LENNON
62036 ILL BE THERE FOR YOU - TV
54329 LAGRIMAS DE PLASTICO AZUL -J.SABINA
64028 SONIC - VIDEO
54013 BOOM BOOM - CHAYANNE
62080 VACACIONES EN EL MAR - TV
64020 PACMAN - VIDEO
53038 BETTER OFF ALONE - ALICEDEE JAY
64059 TO ZANARKAND - FINAL FANTASY X
61011 STRANGELOVE - DEPECHE MODE
72191 MORTAL KOMBAT - TECHNO SYNDROME
63001 MARCHA FUNEBRE - TRADICIONAL
56004 MAHNA MAHNA - INFANTIL
55002 HIMNO DE FRANCIA - HIMNO
52029 CARMINA BURANO - CLASICA NOVEDAD
52028 BOLERO DE RAVEL - CLASICA
51038 ZORBA EL GRIEGO - CINE
71028 TENSHI NO YUBIRIKI - KARESHI KANOJO
51157 TEMA DE LA FUERZA - STAR WARS
60136 LAYLA ERIC - CLAPTON
59620 DY NA MI TEE - MISS DYNAMITE
59617 SORRY SEAMS TO BE...- ELTON JOHN
54315 QUIZAS - ENRIQUE IGLESIAS
62008 EUROVISION - TV NOVEDAD
51126 UNCHAINED - MELODY GHOST
64032 TETRIS1 - VIDEO
54324 SABES - ALEX UBAGO NOVEDAD
61044 RIGHT HERE RIGHT - NOW FATBOY SLIM
51064 PUENTE SOBRE EL RIO KWAI - CINE
64016 MONKEY ISLAND - VIDEO
60000 BACK IN BLACK - ACDC
54006 ARRASANDO - THALIA
51072 THE BRIGHT SIDE OF LIFE - M. PYTHON
52025 PARA ELISA - BETHOVEN
62046 MCGYVER - TV
54303 LA DUEÑA DE MIS OJOS - M. LLUNAS
53008 DJ QUICKSILVER2 - BELISSIMA
60007 THUNDERS - TRUCK ACDC
68010 HIMNO DEL OSASUNA - CF HIMNO
60004 HIGHWAY TO HELL - ACDC
60292 GOD SAVE THE QUEEN - SEX PISTOLS
51010 FOREST GUMP - CINE
52023 CABALGATA DE LAS VALQUIRIAS-WAGNER
53006 BARBIE GIRL - AQUA
54330 AMISTAD - ISLA DE SAN JUAN
59477 THE REAL SLIM SHADY - EMINEM
59023 STRONGER - BRITNEY SPEARS
59168 NO WOMAN NO CRY - BOB MARLEY
54311 MALA GENTE - JUANES NOVEDAD
51048 LOVE STORY - CINE

53077 I PUT A SPELL ON YOU - SONIQUE
54131 ENTRE DOS TIERRAS - HEROES SILENCIO
57000 NBA - DEPORTES
62061 LOONEY TUNES - TV
51052 LA PATRULLA X - CINE
55021 HIMNO DE RUSIA - HIMNO
72017 FREE DJ - QUICKSILVER
51045 EL GUARDAESPALDAS - CINE
62076 CHICHO TERREMOTO - TV
72024 ALONE - LASGO
54200 TU MUSICA ES MI VOZ - OT 1
62018 THE MUPPET SHOW - TV
59012 TARZAN - BOY BALTIMORA
51156 PSICOSIS - CINE
54001 MACARENA - LOS DEL RIO
50008 KALINKA (RUSA) - TRADICIONAL
60010 BASKET CASE - GREEN DAY
54212 VINO TINTO - ESTOPA
54151 SIN DOCUMENTOS - LOS RODRIGUEZ
51155 POR UN PUÑADO DE DOLARES - CINE
53030 IT FEELS SO GOOD - SONIQUE
62054 EL PAJARO LOCO - TV
71035 DRAGON BALL - MANGA
51080 DIRTY DANCING - CINE
71003 CATCH YOU CATCH ME... - SAKURA
60313 AERIALS - SYSTEM OF A DOWN
54301 ADEMAS DE TI - DAVID BUSTAMANTE
60378 WAIT AND BLEED - SLIPKNOT
72239 TO FRANCE - NOVASPACE
71017 THE GREAT WARRIOR - FINAL FANTASY VII
54133 SUFRE MAMON - HOMBRES 6
51121 SPIDERMAN THE MOVIE - AEROSMITH
57004 PAJARO - CANTO
63003 MARCHA NUPCIAL - WAGNER
53264 KOMODO MAURO - PICOTTO
54208 CORAZON INDOMABLE - CAMELA
65016 CLAVELITOS - YEYE
59006 BIG IN JAPAN - ALPHAVILLE
52000 BACH - CLASICA
54325 ANTES QUE VER EL SOL - COTI
51096 UNCLE FUCKA (SOUTH PARK) - CINE
53278 THE LOGICAL SONG - SCOOTER
53262 SUBURBAN TRAIN - DJ TIESTO
62021 SCOOBY DOO - TV
54158 PAJAROS DE BARRO - MANOLO GARCIA
51071 GOING HOME - LOCAL HERO
53015 FABLE - ROBERT MILES
51067 ENCUENTROS EN LA 3 FASE - CINE
62086 EL SANTO - TV
50004 CUCARACHA - TRADICIONAL
51151 BABY ELEPHANT WALK - HENRY MANCINI
62063 A LITTLE LESS (NIKE) - ELVIS PRESLEY
59013 A HARD DAYS NIGHT - BEATLES
54191 19 DIAS Y 500 NOCHES - J. SABINA
60009 YOU GIVE LOVE A BAD NAME - BON JOVI
60353 THE GAME OF LOVE - SANTANA
51076 PULP FICTION - CINE
61040 NO GOOD - THE PRODIGY
54119 INSURRECCION - EL ULTIMO DE LA FILA
60410 I WAS MADE FOR LOVING YOU - KISS
62013 HITCHCOCK - TV
71016 FIDDLE DE CHOCOBO - FINAL FANTASY VII
68006 ESPANYOL - HIMNO
54028 CORAZON ESPINADO - SANTANA
68005 CELTA - HIMNO
59612 BEAUTIFUL - CHRISTINA AGUILERA
65002 VIVIR ASI ES MORIR...- CAMILO SESTO
51037 TOPGUN - CINE
61007 THE MODEL - KRAFTWERK
60238 NOTHING ELSE MATTERS - METALLICA
51014 JAMES BOND GOLDFINGER - CINE
54309 HOMBRES - FANGORIA
51012 GHOSTBUSTERS - CINE
51007 EL GORDO Y EL FLACO - CINE
56014 EL BARQUITO CHIQUITITO - INFANTIL
51011 CUATRO BODAS Y UN FUNERAL - CINE
57001 CIRCO - MISCELANEA
56009 CHIM CHIM CHER EE - MARY POPPINS
54302 CANTABRIA - DAVID BUSTAMANTE
60086 BOHEMIAN - RHAPSODY QUEEN
65010 UN RAYO DE SOL - LOS DIABLOS
56024 UN ELEFANTE SE BALANCEABA -INFANTIL
65008 TE ESTOY AMANDO LOCAMENTE -GRECAS
62051 POPEYE - TV
68008 MALLORCA - HIMNO
60109 MALA VIDA - MANO NEGRA
54012 LA BOMBA - RICKY MARTIN
60018 JUMP - VAN HALEN
68011 HIMNO DEL REAL OVIEDO CF - HIMNO
51138 HALLOWEEN - CINE
51074 GEORGE DE LA JUNGLA - CINE
54333 DEVUELVEME A MI CHICA - S. SOCIAL
60069 CREEP - RADIOHEAD
62041 CORRUPCION EN MIAMI - TV
60571 CLOKS - COLDPLAY
54017 CAROLINA - M CLAN
60075 BORN IN THE USA -BRUCE SPRINGSTEEN
56007 BIBBIDY BOBBIDY BOO - CENICIENTA
53259 BELISSIMA - DJ QUICKSILVER

LOGOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos para decorar tu móvil!!!

Envía **MM18** seguido de espacio, el código del logo que quieras, otro espacio y la marca del móvil que tengas al **7494**. Ej: MM18 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL **906 29 47 70** Nº LICENCIA SGAERMV8M/513/09/9019

50111	21083	27000	18026	01163	16222	01003	03110	01140	09013	29087	04135	09016
29095	01246	09121	20138	16188	27026	03084	09012	06047	06351	30002	30061	02015
21073	30008	30023	03091	06060	18259	06050	02279	03383	03004	01001	02237	21012
01051	03021	18465	30449	16223	01022	02209	21019	30278	19004	01173	01164	03112
18258	06070	01025	01176	01160	21010	01018	03422	27202	01037	01175	18437	03040
18270	18341	02082	16219	30003	04012	18260	03002	09302	27005	02021	27126	01067
24005	01034	30276	28173	06417	11035	01260	03393	02009	18288	01063	20023	17034
11132	02016	50101	01035	06085	03039	01081	03093	06014	04006	16108	16220	09124
01041	18315	01002	09150	24004	03027	09087	16218	18240	03015	49269	18043	21188
30074	03520	01008	06049	20022	06368	19043	26000	20136	06378	01216	25067	02026
02347	06051	19006	22015	01036	01148	06004	09195	16224	03001	03037	09098	24072
18000	20015	01211	06006	06061	01007	01039	09109	24021	24052	09022	27023	01033
02013	01016	03030	49105	01027	49082	06360	02052	12034	20001	01029	09296	24035
30040	04061	01248	18354	21031	27013	04097	02373	04092	21032	49630	49053	16143
01006	02018	02303	05013	26007	18064	30011	02100	09138	03022	27015	49641	49648
03011	16143	04018	20038	01015	30047	02358	06039	28028	03100	16100	16142	04108
49104	49441	18070	18064	01023	03216	04074	02006	12059	21036	05136	05225	49003
49384	16167	12046	20064	30516	28043	18250	06032	30537	16020	20025	49282	02031
02063	03003	09125	12090	49262	02051	18548	01010	16157	18077	20006	22070	03629

TELETEST



- ¿QUIERES SABER LO QUE LA GENTE PIENSA DE TÍ?
- ¿ESTÁS SEGURO/A DE QUE TU PAREJA TE ES FIEL?
- ¿SABES BESAR APASIONADAMENTE?

PARA SABERLO SÓLO TIENES QUE LLAMAR AL **906 51 03 94**

TELECOÑAS

¿BUSCAS VENGANZA? ¿TE GUSTA GASTAR BROMAS? NOSOTROS TE AYUDAREMOS...

906 51 03 25

RELACIONES



¿ESTÁS HARTO/A DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO? ¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

envía **QDAMOS17** al **7494**

O LLAMA AL 906 51 03 31

¡ESTOS NUEVOS TONOS SUENAN COMO MÚSICA REAL!

TONOS POLIFÓNICOS

PARA PEDIR TUS TONOS POLIFÓNICOS LLAMA AL

906 15 01 14

Y MARCA EL CÓDIGO DE TU TONO (VER INSTRUCCIONES ABAJO)

1010 MISSION IMPOSSIBLE THEME - CINE
3846 CHIHUAHUA - DJ BOBO
2484 NO WOMAN NO CRY - BOB MARLEY
2567 WITH OR WITHOUT YOU - U2
4188 LOSE YOURSELF - EMINEM
1546 ONE MORE TIME - DAFT PUNK
3704 LLORARÉ LAS PENAS - DAVID BISBAL
3847 CUANDO TÚ VAS - CHENOA
1008 JAMES BOND THEME - JAMES BOND
1543 ITS MY LIFE - BON JOVI
3318 WITHOUT ME... - EMINEM
3824 SK8ER BOI - AVRIL LAVIGNE
1575 ON THE MOVE - BARTHEZZ
3790 TODA LA NOCHE EN LA CALLE - AMARAL
2924 Y.M.C.A VILLAGE - PEOPLE
3438 A DIOS LE PIDO - JUANES
4084 THEME - SUPERMAN
1598 JUST CANT GET ENOUGH - DEPECHE MODE
2633 SUERTE - SHAKIRA
3161 START ME UP - ROLLING STONES
3293 FLIGHT 673 - DJ TIESTO
1398 FREESTYLER - BOMFUNK MC`S
3191 ET - CINE
3550 AVE MARIA - DAVIS BISBAL
3551 CORAZÓN LATINO - DAVID BISBAL
3898 THEME - THE GODFATHER
1000 ANGEL - SHAGGY
1319 OOPS I DID IT AGAIN - BRITNEY SPEARS
3523 BY THE WAY - RED HOT CHILI PEPPERS
3552 QUE LA DETENGAN - DAVID CIVERA
3566 SIN MIEDO A NADA - ÁLEX UBAGO
3692 IN MY PLACE - COLDPLAY
1744 STAR WARS REBEL THEME - STAR WARS
2319 RAMP! THE LOGICAL SONG - SCOOTER
3284 MISSION IMPOSSIBLE - U2
3579 HERE I AM - BRYAN ADAMS
3844 TU M`AS PROMIS... - IN-GRID
3892 SOY YO - MARTA SANCHEZ
3970 THE STARS - CRANBERRIES
4052 JENNY FROM THE BLOCK - JENNIFER LOPEZ
4092 MY HEART WILL GO ON - CELINE DION
4245 COLOR ESPERANZA - DIEGO TORRES Y OT II
1422 CANTINA THEME - STAR WARS
1593 THUNDERSTRUCK - AC/DC
1808 CANT GET YOU OUT OF... - KYLIE MINOGUE
1972 YESTERDAY - BEATLES
2948 OUR HOUSE - MADNESS
3296 GET UP STAND UP - BOB MARLEY
3580 IT JUST WONT DO - TIM DELUXE
3766 DILEMMA NELLY FEAT. - KELLY ROWLAND
3825 DIRTY - CHRISTINA AGUILERA
3972 LA CHICA DE AYER - ENRIQUE IGLESIAS
4038 ONE LOVE - BLUE
4228 EL AIRE QUE ME DAS - D. BUSTAMENTE
4304 MUNDIAN TO BACH - KE PANJABI MC
4323 SORRY SEEMS TO BE... - ELTON JOHN
4352 LONESOME DAY - BRUCE SPRINGSTEEN
4398 CAN`T TURN YOU LOOSE - BLUES BROTHERS

Simplemente tienes que llamar a la línea de pedidos. Allí podrás comprobar la compatibilidad de tu móvil. Recuerda que el móvil tiene que tener dado de alta el servicio WAP antes de llamar.



por << Dani3po >>

<Cada uno de los aspectos jugables de SH3 ha sido supeditado al desarrollo de una trama enfermiza>

SILE

Alguien se muere

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCET
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- DURACIÓN: 6 HORAS APRÓX.
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3 + 3
- MEMORY CARD: 340 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

DualShock 2

○	Linterna	L1	Paso Lateral
□	Correr	R1	Paso Lateral
✕	Acción	L2	Cámara
△	Mapa	R2	Apuntar
Cruceta	Movimiento	Select	Inventario
Izq	Movimiento	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

¿Qué es lo que hace tan grande a esta saga? ¿Cuáles son los ingredientes que la permiten distanciarse del resto de juegos que inundan el mercado de **PS2** (incluso de las grandes obras maestras) y erigirse como único exponente de un género sin nombre (ya que poco tiene que ver con las premisas del *Survival Horror* que representa *Resident Evil*)? ¿Cómo es posible que un título tan simple en lo que a jugabilidad se refiere, y que apenas ha evolucionado con respecto a la primera entrega, sea capaz de transmitir unas sensaciones tan intensas? La respuesta es sencilla: el argumento. Cada uno de los apartados de *Silent Hill 3* ha sido totalmente supeditado al desarrollo de la trama. Los combates contra los numerosos enemigos del juego son tan repetitivos como sencillos, y los *puzzles* tampoco suponen ninguna innovación en el género. Incluso a veces da la sensación de que los programadores se olvidan del jugador, y están

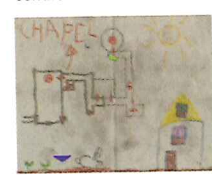


Los puzzles estarán a la orden del día. En éste deberemos colocar cinco cartas del tarot en un orden concreto guiados por unas líneas en verso.

Detalles



SALVAR
Estos extraños círculos rojos brillantes servirán para que **Heather** guarde su progreso. Al contemplarlos siempre se sentirá mal.



MAPAS
Cada vez que lleguemos a una nueva localización será imprescindible encontrar un mapa. Este lo ha dibujado una vieja conocida de la saga.

Los que traen el Infierno

Nuevas incorporaciones y viejas conocidas componen el bestiario de Silent Hill 3

El equipo encargado de la creación de las criaturas que atormentan la mente de la protagonista ha diseñado nuevos seres de pesadilla de difícil definición (aunque ninguno tan carismático como el Señor «cabeza-pirámide» de la anterior entrega) y ha rescatado otros clásicos de la saga, como las enfermeras psicópatas (que ahora van muy bien armadas) y los perros descarnados.







NT HILL 3

por una segunda oportunidad

Trajes
Cuando acabemos el juego por primera vez seremos recompensados con un nuevo atuendo para **Heather**. Hay varios ocultos según cumplamos los requisitos de la aventura.







mucho más interesados en contar una historia que en crear un juego divertido. Todo ello, que en otro caso habría supuesto un gran lastre, se le perdona sin ningún esfuerzo al título de **Konami** ante la espeluznante maestría con la que sus creadores despliegan lentamente las sorpresas que aguarda este tercer viaje al infierno. **Heather** se despierta en la hamburguesería de un centro comercial tras una premonitoria pesadilla y es abordada por un detective que dice conocer detalles de su pasado que ella ha olvidado. Es una lástima que no pueda dar más detalles del argumento, pero creedme si os digo que es el más elaborado de la saga. El otro apartado que ha hecho de *SH* lo que es hoy en día, la ambientación, también ha sufrido cambios. La niebla volumétrica de la segunda parte apenas hace acto de presencia, ya que los escenarios exteriores son escasos. Sin embargo, se ha creado una nueva rutina gráfica que le otorga un aspecto «orgánico» a las texturas que cubren las paredes, suelos y techos de las estancias que recorrerá la protagonista, dotándolas de vida. El uso de la linterna se ha potenciado (el juego es más oscuro que nunca) y los efectos de ➔

por << Dani3po >>



La Capilla
Uno de los últimos escenarios del juego es esta iglesia al otro lado del lago de *Silent Hill*. En ella se venera a un antiguo dios todopoderoso y nada misericorde.

Los efectos de luz que provoca el uso de la linterna son tan espectaculares como inquietantes para el jugador.

Todo el título está lleno de referencias a la primera entrega de la saga de Silent Hill.

<Descubrir el pasado de Heather será el objetivo fundamental del jugador>

Detalles

CLAUDIA
Esta misteriosa mujer parece conocer el origen de **Heather**. Es una de las adeptas al antiguo culto que se practicaba en *Silent Hill*.

DOUGLAS
Un detective contratado por **Claudia** para encontrar a **Heather**. Pronto comprenderá que ha sido engañado.

VINCENT
Este desconcertante personaje también es un fiel al culto pagano de *Silent Hill*, aunque difiere de **Claudia** en sus ideas.

El alma de Silent Hill 3

Akira Yamaoka es el responsable de todo el apartado sonoro de la saga Silent Hill

El **Ennio Morricone** de los videojuegos (por la melancolía que destilan todas y cada una de sus composiciones) es uno de los músicos más reputados de **Konami**. Trabajó en la genial banda sonora de *Castlevania: Symphony Of The Night* (1997) y después se embarcó en el proyecto al que ha dedicado sus esfuerzos desde 1999. Con los temas de esta entrega se supera a sí mismo creando una atmósfera de soledad y desesperación que llega a trascender más allá del simple acompañamiento a la acción. Los efectos sonoros ponen los pelos de punta.

luz que la acompañan son los más realistas vistos hasta ahora en **PS2**. Poco más se puede decir de un título que, desde luego, no contará con un público tan amplio como otras «vacas sagradas» de **PS2**, pero es que no ocurre con mucha frecuencia que tengas tentaciones de apagar la consola ante la carga de tensión que llegas a soportar. Adulto (y no sólo por el alto contenido gore y de crueldad), desasosegante y, en cierto modo, limitado (si nos fijamos objetivamente en sus aspectos jugables) pero, definitivamente, único. ***Silent Hill 3*** no es el cielo, ni el infierno. Es el purgatorio de un dios que no es el nuestro.

SILENT HILL 3

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Perversamente atractivo y adictivo.
[+] Gráficamente impecable.
[+] El mejor apartado sonoro de la historia.
[−] No todos sabrán apreciarlo como se merece.

GRÁFICOS: La recreación de los seres humanos, en especial de las caras y las animaciones faciales, es simplemente perfecta.	9.5
AUDIO: Contribuye tanto o más que el apartado gráfico al ofrecer una experiencia de juego inquietante. Un paso adelante.	9.8
JUGABILIDAD: Pocas innovaciones, pues mantiene el esquema clásico de la saga. Puzzles sencillos y demasiados combates.	9.3
DURACIÓN: Completar el juego por primera vez te llevará apenas seis horas. Tras ellas puedes empezar con nuevos alicientes.	8.8

CONCLUSIÓN
Una obra maestra de la literatura de terror llevada al videojuego. Nunca pasarlo tan mal compensó tanto. No apto para seres fácilmente impresionables ni amantes de la acción inmediata.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.7 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Doc >>



Los efectos de iluminación se proyectan sobre los modelos 3D de una forma totalmente real.

LUCES Y SOMBRAS
Lejos de constituir un simple adorno, el potente motor de luces de ***Splinter Cell*** condicionará todas nuestras acciones en el juego, ya que el principal objetivo en las misiones es cruzar cada uno de los escenarios sin ser detectado.

SPLINTER



La obra maestra del espionaje de Ubi







El Split Jump nos servirá para evadir el encuentro con enemigos y noquearlos.



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT SHANGHAI
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA/CHINA
- GÉNERO: ESPIONAJE TÁCTICO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 11
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DUALSHOCK 2

○	Agacharse	L1	Ataque Secund.
□	Invent. Rápido	R1	Ataque Primario
✕	Usar/Activar	L2	Recargar Arma
△	Salto	R2	Sacar Arma
Cruceta	Visión/Zoom	Select	Objetivos/Invent.
Izq	Dirección	Start	Activar Palm
Der	Cámara	L3	Pegarse Pared
		R3	Francotirador



Desde que **Konami** creó el género *Tactical Espionage Action*, muchos han sido los títulos que han intentado acercarse a ese concepto, pero ninguno lo ha hecho con tanta precisión como el título de **Ubi Soft** que os presentamos. Creado y diseñado en su totalidad por **Ubi Soft** (aunque su título esté ligado a **Tom Clancy** no está basado en ninguna novela o película), ***Splinter Cell*** nos pondrá en la piel de **Sam Fisher**, un curtido agente de la NSA solitario, silencioso y con una libertad de acción casi completa («licencia para matar») que, ayudado por un equipo logístico de expertos que controlan sus movimientos en todo momento (premisas del concepto *Splinter Cell*), tendrá que recuperar a dos agentes de la CIA capturados en **Georgia** (**Rusia**) mientras llevaban a cabo una tarea de inspección secreta para la ONU. El desarrollo del juego recuerda en cierta medida al de *Metal Gear Solid 2*, aunque **Ubi Soft** ha mantenido su particular concepto del espionaje lejos del de **Konami**, haciendo a *Splinter Cell* más estratégico y calmado que *MGS2*. En el título que nos ocupa, el elemento *Stealth* resultará crucial en todas y cada una de las misiones, y el éxito en éstas dependerá en gran medida de la capacidad de **Sam Fisher** para ocultarse en las sombras y para eliminar a sus enemigos sin ser detectado y sin activar las alarmas. El sistema de iluminación creado exclusivamente para el título de **Ubi Soft** está directamente relacionado con su jugabilidad, ya que el trato que se le ha dado a este sistema en el juego permitirá ocultar a **Fisher** o a cualquiera de sus inertes «víctimas» en la oscuridad, mientras la visión nocturna o la termal nos conducirá por esas zonas sin problema alguno.

ALARMAS
En esta versión para **PlayStation 2**, podremos hacer saltar las alarmas un determinado número de veces sin tener que empezar el nivel de nuevo (el contador está en la esquina inferior izquierda).



Sam Fisher podrá pegarse a la pared tanto de pie como agachado, y apuntar desde esa posición a los enemigos.

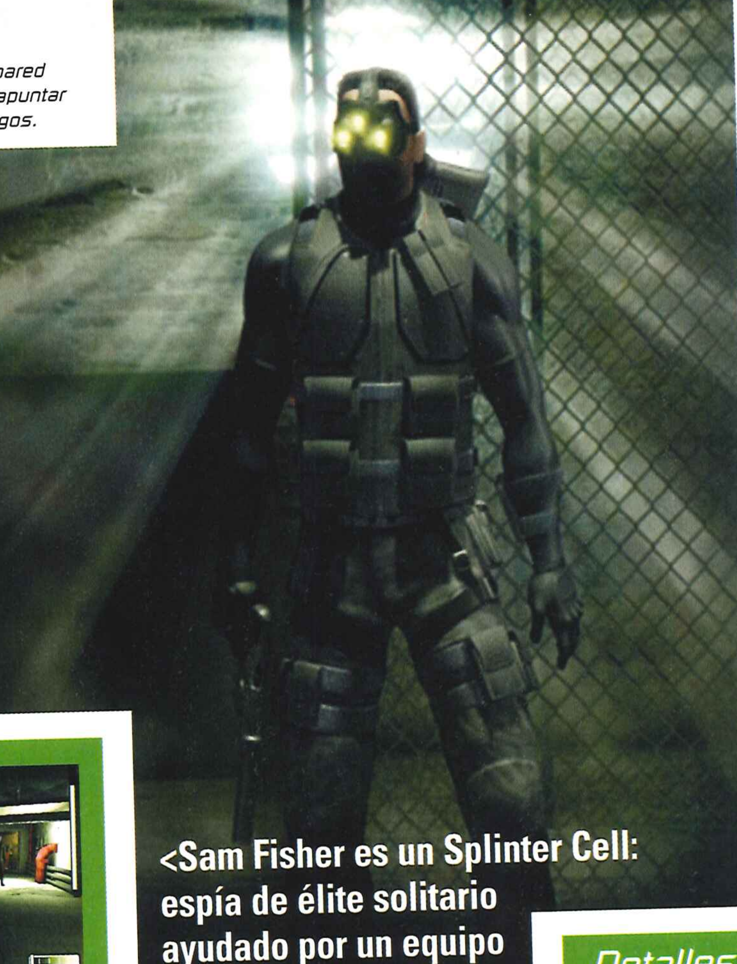






La visión nocturna nos permitirá movernos con soltura entre las sombras.

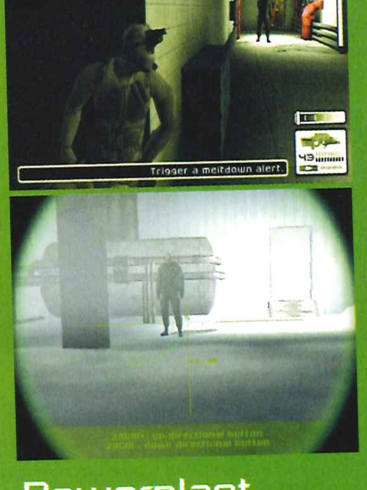




<Sam Fisher es un Splinter Cell: espía de élite solitario ayudado por un equipo a distancia>

CELL

Soft llega a PS2



Powerplant

Nuevo nivel en exclusiva

La versión para **PlayStation 2** de ***Splinter Cell*** incluye un nuevo nivel ambientado en una planta nuclear. Dicho nivel ha sido incluido en el juego respetando su argumento original y hace gala de una arquitectura y una dificultad acorde con los demás niveles.

Splinter Cell ha sido versionado a **PS2** por las oficinas de **Ubi Soft** afincadas en **Shanghai** y os aseguramos que poco tiene que envidiar a la versión original de *Splinter Cell* comercializada en noviembre para **Xbox**. Las principales diferencias entre ambas versiones colocan al de **PS2** en una magnífica posición, ya que los extras y las novedades superan con creces a las limitaciones técnicas de la máquina de **Sony** con respecto a **Xbox**. El equipo de desarrollo oriental de **Ubi Soft** ha creado un motor gráfico inmejorable, imitando en lo posible al mostrado por la versión para los 128 *bits* de **Microsoft**, de la que tan sólo puede envidiar la resolución de las texturas, su anti-alias, y algún que otro efecto de iluminación (no demasiados). El *engine* 3D de ***Splinter Cell*** presenta un sistema de iluminación casi idéntico al de **Xbox**, nunca visto en un título creado para **PlayStation 2** y que permite la creación dinámica de detalladísimas

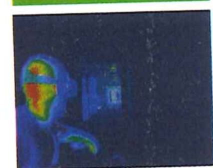
<El motor gráfico de Splinter Cell muestra unos efectos de iluminación nunca vistos en PS2>

sombras y la más precisa superposición de pequeñas zonas iluminadas sobre modelos tridimensionales. En pocas palabras, los creadores han dado con la fórmula para representar las luces y sombras como en la vida real. Las otras diferencias entre ambas versiones tienen que ver con la inclusión de unos prismáticos desde el comienzo del juego que se activan pulsando R3, algún efecto visual como la deformación por causa de las altas temperaturas (algo que queda patente en el primer nivel, donde atravesaremos una casa incendiada), nuevas secuencias de vídeo (que explican el argumento de forma más comprensible) y el nuevo nivel llamado *Powerplant*, incluido en el juego sin modificar el desarrollo ni forzar en ningún momento el argumento original creado para ***Splinter Cell***.





Detalles



MODOS DE VISIÓN
Aunque no están tan conseguidos como en **Xbox**, los efectos de la visión termal y la nocturna son increíbles.



NUEVAS SECUENCIAS
La *intro* y las secuencias entre niveles son ahora impactantes secuencias de animación CG.

SPLINTER CELL

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los efectos de iluminación son impresionantes.
[+] Su jugabilidad es de lo más original.
[–] De vez en cuando sufre alguna ralentización.
[–] A veces es difícil acertar con las armas.

GRÁFICOS: El motor gráfico de Splinter Cell basa su calidad en un sistema de iluminación de una potencia nunca vista en PS2.	9.4
AUDIO: La banda sonora dinámica sólo hará acto de presencia en los momentos cumbre. El doblaje al castellano es buenísimo.	9.4
JUGABILIDAD: El sistema de juego, basado en la iluminación del entorno y la interacción con el escenario, es de lo más original.	9.3
DURACIÓN: Aunque carece de la posibilidad de descargar contenido, no es demasiado corto para el género al que pertenece.	9.0

CONCLUSIÓN

Splinter Cell posee una calidad comparable (en algunos casos superior) a MGS2. El título de Ubi es jugable, visualmente impresionante y posee un argumento de lo más cinematográfico.



por << Jasón >>

LA SENSACIÓN DE CONDUCIR
Los avances en programación en esta entrega recrean en profundidad la dinámica del comportamiento de las increíbles máquinas de cuatro tiempos a velocidades superiores a los 320 km/h.

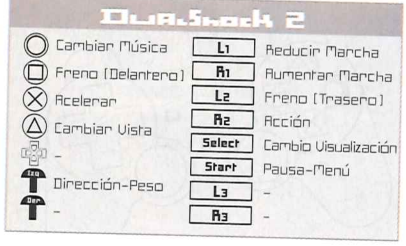
MOTO GP 3

Namco roza la perfección con la tercera entrega de su saga



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIMULADOR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 4
- CIRCUITOS: 15 REALES + 20
- MODOS DE JUEGO: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 41 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

○	Cambiar Música	L1	Reducir Marcha
□	Freno (Delantero)	R1	Aumentar Marcha
✕	Acelerar	L2	Freno (Trasero)
△	Cambiar Vista	R2	Acción
	-	Select	Cambio Visualización
	Dirección-Peso	Start	Pausa-Menú
	-	L3	-
		R3	-

La última entrega de la saga *Moto GP* consigue incrementar la calidad en todos sus apartados, acercándonos un poco más a ese cúmulo de sensaciones vividas por un piloto en el Gran Premio de Motociclismo. Tendremos toda la temporada 2002 del recién estrenado *Moto GP* o Campeonato del Mundo de Motociclismo de la **FIM** (licencia oficial **Dorna Sports**) con todos sus pilotos, **Valentino Rossi**, **Alex Barros**, **Daijiro Kato** o **Carlos Checa**, acompañados de sus potentes máquinas, como las nuevas de 4 tiempos *Honda RC211V*, *Suzuki GSV-R* o la *Yamaha YZR-M1* entre otras, con sus especificaciones técnicas particulares. **Namco**, equipo programador, ha mejorado la calidad gráfica en el modelado de la moto y su piloto ofreciendo con todo detalle los nuevos diseños, trajes y cascos de los diferentes equipos del campeonato junto a los efectos de sonido de cada máquina, mezcla sintetizada entre el sonido en carrera y de cada motor individualmente. La incorporación de una nueva e intensa perspectiva de carrera, *Cockpit*, nos muestra de manera individual la estructura delantera de cada máquina, pudiendo observar el velocímetro y cuentarrevoluciones en tiempo real así como parte de la dirección, carenado y cúpula; todo ello bañado por brillos y reflejos producidos por el sol y la pintura del asfalto. Se trata de una vista exigente en cuanto a la visibilidad que nos ofrece del circuito, pero es la que mejor muestra la radicalidad en la conducción, pudiendo notar por ejemplo las embestidas de la moto al salir de la curva y perder adherencia por la potencia o la suspensión en las frenadas al apurarlas o al levantar la moto. Los elaborados circuitos cuentan, gráficamente, con todos los detalles característicos de cada ubicación y están creados a partir de estudios a pie de pista y datos técnicos para ofrecer una réplica exacta en tamaño real, todo esto sin perder suavidad ni rapidez en la imagen. Como siempre, contarán con la presencia de la afición pudiendo escuchar el crepitar del graderío, así como las bocinas y explosiones típicas en el campeonato. **Brno**, **Estoril**, **Valencia**, **Phillip Island** y **Sepang** se unen a los diez circuitos de la anterior versión **Suzuka**, **Donington**, **Catalunya**, **Sachsenring**, **Paul Ricard**, **Motegi**, **Assen**, **Jerez**, **Mugello**, **Le Mans**. Además habría que añadir 20 circuitos virtuales, incluidos en el modo Desafío, algunos sacados del clásico *arcade Ridge Racer* y otros basados en datos reales como *Phakisa* y *Nelson Piquet*. Al igual que en sus anteriores versiones tendremos la mezcla perfecta entre el clásico *arcade*, con mayores facilidades en la conducción, y la simulación más realista por su calidad audiovisual y posibilidad de complejidad en carrera. Para iniciarse en el pilotaje se ha incluido en el nivel Fácil la novedosa asistencia en la frenada, permitiendo conducir básicamente con el acelerador y la dirección disfrutando desde el comienzo. Si por el contrario, queremos complicar la conducción ahora podremos añadir al uso del acelerador y los frenos la posibilidad de mover el peso del piloto para aumentar la adherencia sobre una de las ruedas, y evitar que la contraria se levante, e independizar los frenos y apurar las frenadas como en la realidad. Como en las otras partes, podremos cambiar manualmente las marchas para aprovechar mejor el rango de revoluciones y conseguir más prestaciones que en automático o activar la opción Simulación en la que habrá que dosificar la aceleración y la frenada con respecto al ángulo de inclinación para evitar la caída. Todo esto se puede hacer más complejo todavía con la opción Lluvia al aumentar, como en la realidad, las distancias de frenado y la posibilidad de deslizarse en las

Modo Desafío

Contiene 100 pruebas que añaden 20 circuitos más a los 15 del campeonato. Tendremos que vencer en duelos contra diferentes pilotos, luchar contra el crono en vueltas completas o secciones de circuito atravesando en ocasiones tramos con conos sin derribarlos... La recompensa por superar los desafíos serán pilotos reales y virtuales de diferentes épocas con su máquina, fotos y vídeos, y cascos como el del oso panda de *Toypop* o el lobo de *Speed Demon*.





<Moto GP 3 traslada todas las sensaciones del Gran Premio de Motociclismo a tu PS2>

Replay

La increíble repetición de la carrera ha sido mejorada ofreciendo nuevos ángulos de cámara y nuevas animaciones. La calidad del juego queda patente en la repetición con una cantidad ingente de cámaras, dotadas de gran realismo y situadas sobre helicópteros, raíles, grúas o suelo, y alterables por la lluvia o golpes de viento. Se puede elegir entre repetición clásica y estilo TV.

curvas, ademas de la distorsión visual en algunas de las vistas en carrera. Dentro de los 6 modos de juego, el más cercano a *Moto GP* es el de Temporada, donde tendrás que competir contra pilotos especializados en ciertos circuitos una ronda completa y sumar puntos para ser el campeón. En el modo *Arcade* podremos correr una sola carrera del campeonato y configurar todas las posibilidades que te ofrece ***Moto GP 3*** mientras que en Contrarreloj lucharemos contra el crono a solas. En Multijugador dos jugadores se batirán en duelo o contra los demás pilotos en *Grand Prix*, y la novedosa posibilidad de cuatro jugadores pudiéndolo hacer en los 35 circuitos que completan el juego. En el modo Legendario nos enfrentaremos contra pilotos del pasado como **Kevin Schwantz**, **Wayne Rainey**, **Mick Doohan** y **Wayne Gardner**. Cada entrega de *Moto GP* nos acerca un poco más a la realidad gracias a una calidad audiovisual aplastante rodeada de detalles y a un aumento constante en las posibilidades de juego. ▮

Detalles



LEYENDAS
En el modo Legendario competiremos contra pilotos del pasado.



COCKPIT
Elaboradísima vista interior específica de cada modelo.



FOTOS Y VÍDEOS...
... serán algunas de las jugosas recompensas al superar los desafíos.



PILOTOS VIRTUALES
Podremos competir con personajes como **Jack Slate**, **Hitomi Yoshino**...



Habrá que tener cuidado al frenar, si lo hacemos tarde y con motos delante sucederá ésto...

MOTO GP 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La nueva vista, el autofrenado del nivel Fácil, las nuevas opciones y los asombrosos replays.
[+] 5 nuevos circuitos oficiales y 20 en los Desafíos.
[−] Faltan las categorías inferiores: 125 y 250 c.c.

GRÁFICOS: Grandiosa vista en primera persona. Más calidad en el modelado de las nuevas motos y sus pilotos. Un apartado brillante.	9.7
AUDIO: Síntesis analógica-digital para los efectos tomados en circuitos y boxes. La BSO mezcla techno, rock digital y guitarra.	9.6
JUGABILIDAD: El autofrenado facilita los primeros pasos para controlar las máquinas y permite disfrutar plenamente con el juego.	9.6
DURACIÓN: 35 trazados repartidos en 6 modos de juego diferentes multiplican las horas de juego respecto a su antecesor.	9.5

CONCLUSIÓN

En cada nueva entrega Namco consigue dotar de mayor realismo y posibilidades a Moto GP, sin sacrificar el dinamismo del mejor simulador de Motociclismo de todos los tiempos.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Jasón >>

Entrevista a Isao Nakamura (Productor de Namco)

PS2 R.O.: Después de los increíbles efectos de lluvia de Moto GP2, ¿cómo habéis conseguido esos brillos en la cúpula de esta tercera parte?
Isao Nakamura: Más o menos con la misma tecnología que utilizamos para los efectos de lluvia de *Moto GP2*.
PS2 R.O.: ¿Qué parte del desarrollo resultó más complicada?
I.N.: La creación del modo para cuatro jugadores que hasta ahora no había podido realizarse por razones técnicas.
PS2 R.O.: ¿Habrá posibilidad de competir On-line en un futuro?
I.N.: Haremos grandes esfuerzos por incluirlo en *Moto GP4*, ya que somos conscientes de lo que interesa al jugador la opción *On-line*.
PS2 R.O.: ¿Habéis pensado incluir las categorías inferiores, 250 y 125?
I.N.: Me gustaría mucho pero podríamos tener problemas con la cantidad de motos diferentes y el motor gráfico. De todas formas haremos lo posible para incluir mayor cantidad de motos y otras categorías en futuras entregas.
PS2 R.O.: ¿Alguna pista sobre Moto GP4?
I.N.: Secreto...
PS2 R.O.: ¿Cuáles son las claves para lograr esa calidad audiovisual tan realista?
I.N.: Pues son la capacidad técnica en la programación para sacar el mayor partido a **PS2** y que los programadores del título sean capaces de extraer los aspectos de este deporte que puedan trasladarse de manera real al juego.



MOTO GP 3 EN MONTMELÓ

El pasado 15 de marzo en el circuito de Montmeló (**Cataluña**) se presentó ***Moto GP3*** coincidiendo con las sesiones libres que allí tenían lugar y que desembocarían en el campeonato. **Chris Deering** (Presidente de SCEE), **Carmelo Ezpeleta** (CEO de **Dorna**) e **Isao Nakamura** (Productor de **Namco**) dieron a conocer la última entrega del mejor *arcade* de simulación de motociclismo. Más tarde nos adentramos en el área de servicio de *Aprilia* y observar a los mecánicos profesionales en acción con dos de sus máquinas a punto de salir al circuito. También estuvieron compitiendo con **Moto GP3** ases de categorías inferiores como **Fonsi Nieto** (250 cc) y **Dani Pedrosa** (125 cc) dando una lección de pilotaje con el juego. Después de un campeonato entre pilotos y prensa **Dani Pedrosa** se mostró imbatible ganando de calle el primer puesto. Tras él quedaron **Alberto Minaya** (Flaix FM) y un periodista francés.



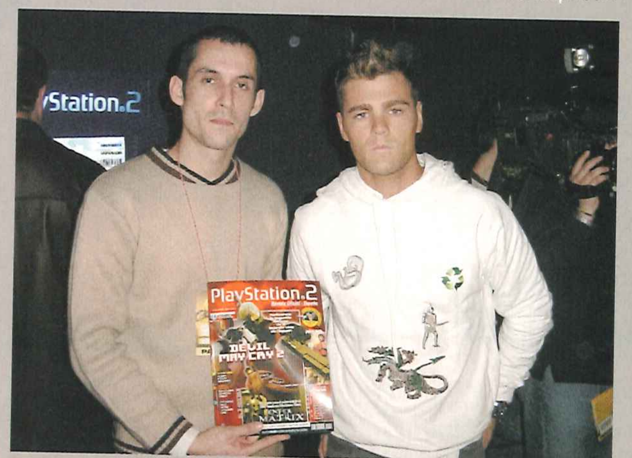




<Es probable que la cuarta entrega de Moto GP incluya opción On-line>

Entrevista a Fonsi Nieto

PS2 R.O.: ¿Te parece Moto GP3 cercano a la sensación vivida en los circuitos?
Fonsi Nieto: Es muy difícil transmitir la sensación de ir a 300 Km/h pero creo que es muy real, hacerlo más real sería complicado.
PS2 R.O.: ¿Cuál es la vista que usas al jugar a Moto GP?
F.N.: Mi preferida es la de tercera persona porque ves cómo derrapa la moto y es la más fácil.
PS2 R.O.: ¿Reconoces los circuitos?
F.N.: Sí, sabría de qué circuito se trata en la primera curva y no porque haya jugado excesivamente sino porque está muy cerca de la realidad.
PS2 R.O.: ¿Qué máquina eliges para jugar a Moto GP?
F.N.: Normalmente la más lenta para incrementar la dificultad.
PS2 R.O.: ¿Qué es lo que más te llama la atención del juego?
La sensación al derrapar en las curvas, me parece que está muy conseguido.
PS2 R.O.: ¿Qué le añadirías o qué echas en falta?
Las categorías inferiores de 250 y 125.
PS2 R.O.: ¿Qué consolas tienes?
PlayStation2, juego con ella y veo películas para estar tranquilo en el *Motorhome*.
PS2 R.O.: ¿Cuál es tú circuito preferido?
F.N.: Jerez.
PS2 R.O.: ¿Tu primera y última moto comercial?
La primera que tuve fue una *Bultaco Chispa* y la última una *Harley Davidson*.
PS2 R.O.: ¿Cuál es tu mayor preocupación en carrera?
F.N.: El no hacerlo bien, que no salgan las cosas como yo quiero.
PS2 R.O.: ¿Qué se siente a los mandos de esas máquinas preparadas para la competición?
F.N.: En mi trabajo sentir es difícil, sobre todo sientes cuando lo haces bien como cualquier deportista, es difícil de explicar.



motogp

1 APELLIDOS
NIETO

2 NOMBRE
FONSI

3 FECHA/LUGAR DE NACIMIENTO
02.12.1978
ESPAÑA

4 EXPEDIDO POR EL JEFE DE TRÁFICO
ML

EL: 30.04.2003
EN: MADRID

5 NÚMERO
8.995.625.42

8 RESIDENCIA
CALLE DEL SOL 22
28084 MADRID

7 FIRMA DEL TITULAR

CATEGORIAS DE VEHÍCULOS PARA LOS CUALES ES VÁLIDO EL PERMISO			DESDE	HASTA	RESTRICCIONES/MENCIONES	SELLO
GP3			30.04.03	********		
A	A1	≤ 125 cc ≤ 11 kw	********	********		*****
		≤ 25 kw ≤ 0,16 kw/kg	********	********		*****
			********	********		*****
B	B	≤ 3.500 kg ≤ (1 + 8 h)	********	********		*****
C	C1	≤ 7.500 kg	********	********		*****
	C		********	********		*****
D	D1	≤ (1 + 16 h)	********	********		*****
	D		********	********		*****
E	B		********	********		*****
	C1	≤ 12.000 kg	********	********		*****
	C		********	********		*****
	D1	≤ 12.000 kg	********	********		*****
	D		********	********		*****




















PlayStation 2
MotoGP 3
namco

No hay nada tan real. Los mejores pilotos lo saben. Llega MOTO GP 3: circuitos reales, inclinación real que incorpora control independiente sobre freno y peso de los pilotos, situaciones climatológicas adversas reales, pilotos reales, motos reales. Un juego como éste no debería caer en manos de alguien que no estuviese preparado. ¿Qué tal una categoría especial en el carnet de conducir? Con MOTO GP 3 no hay nada tan real.



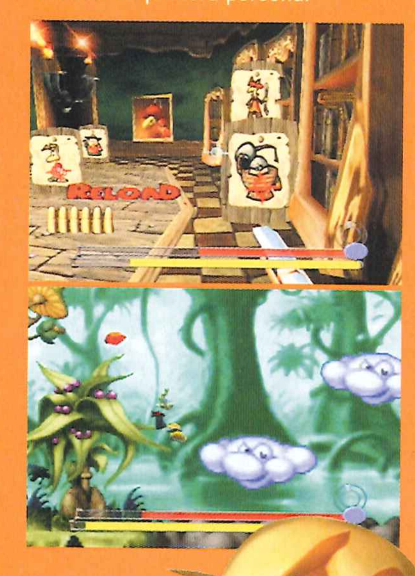
PlayStation 2

ADRENALINA COMPETICION EL OTRO LADO

namco

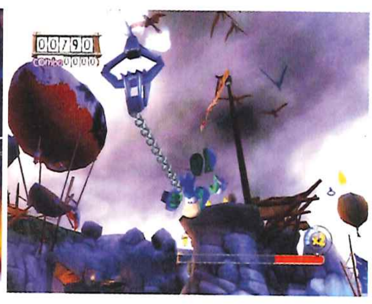
Minijuegos

Al derribar enemigos o recoger objetos obtendrás puntos. Si reúnes suficientes desbloquearás minijuegos como Locura En 2D o Asalto, un *shooter* en primera persona.









Con R1 podrás esquivar al enemigo y realizar golpes laterales si el rival está oculto tras obstáculos.





<Los creadores han dado vida a Rayman con 200 animaciones>







RAYMAN 3

Más divertido y rebelde que nunca



El Puño Tornado permite golpear a gran distancia o hacer que cualquier cosa gire.



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 9
- MINIJUEGOS: 9
- BONIFICACIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- MEMORY CARD: 77 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 44.95€

DualShock 2

○	Indicador Vida	L1	Rodar
□	Puño	R1	Esquivar
✕	Saltar	L2	Rodar
△	Vista 1ª persona	R2	Centrar Cámara
Cruceta	-	Select	Cámara Fotos
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	Rotar Cámara	L3	-
		R3	Hacer Foto

Tras derrotar a **Mister Dark** para restablecer el orden en el mundo de los Sueños y rescatar a sus amigos de las garras de los robots piratas, **Rayman** se enfrenta a un nuevo desafío en 3D. Han sido cuatro años de ausencia, cuatro largas temporadas en las que los programadores han podido acoger las nuevas tendencias de éxito del género y han pulido hasta más no poder su apartado gráfico y su acertada jugabilidad. Y es que ***Rayman 3*** no tiene (y quizá nunca tenga) competidores, pese al aluvión de títulos de plataformas aparecidos en estos últimos meses y pese a que los usuarios conozcan de antemano lo que un *Rayman* puede ofrecer. Maduración es lo que aguarda en esta



No faltan los enemigos de final de fase. En este caso, al eliminar a uno de los cabecillas de los *Hoodlums*, podrás usar sus patas gigantes para aplastar a los demás.





Al acabar una fase accederás a un nivel de Bonificación en el que sobre una tabla de surf debes recojer el mayor número de joyas.



<Un plataformas sin límites… La aventura ofrece la posibilidad de activar 9 exclusivos minijuegos>

Detalles



ÁLBUM DE FOTOS
Durante la aventura podrás sacar instantáneas del entorno y de **Rayman** en acción.



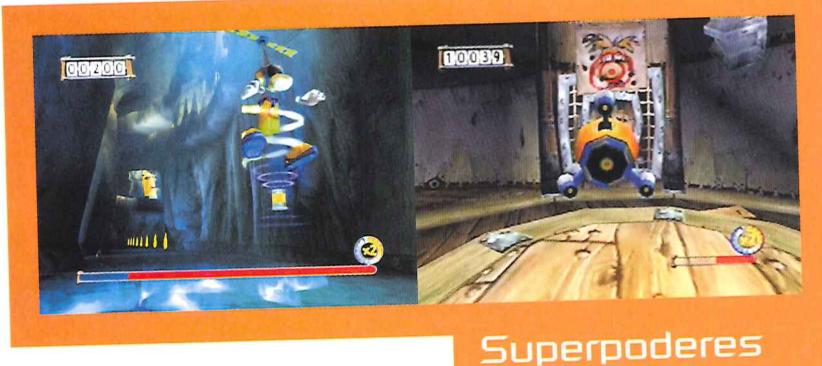
LAS JAULAS
Los Diminutos han sido secuestrados y encerrados en estas jaulas. Libéralos y te premiarán con joyas.



EXTRAS
En el menú de Bonificaciones hallarás 9 vídeos cargados de humor, en los que un *Lum* Oscuro practica técnicas de exterminación con «animalitos» que emulan ser **Rayman**.







Superpoderes

En cada entrega **Rayman** sorprende con nuevos poderes. En esta ocasión sus puños pueden convertirse en un potente torpedo o en unas garras con las que colgarse a modo de liana. También podrá volar al adquirir un casco especial.

CAMBIO DE IMAGEN
Rayman es más adulto, ha abandonado su legendario pañuelo por una capucha con cordones y ha pasado por la peluquería para hacerse un corte de pelo más «travieso». Esta vez cuenta con 2.206 polígonos y unas 200 animaciones.

tercera entrega que, aunque visualmente dista poco de su antecesor, está repleta de importantes novedades como la evolución del personaje hacia un *look* más rebelde o la inclusión de 5 nuevos superpoderes que hacen que el ritmo de la aventura sea aun más intensa. Así pues, en su apartado gráfico encontraremos ciertos detalles que hacen que el juego se acerque más hacia una realidad fantástica que hacia una fantasía ficticia más típica de la factoría **Disney**. **Rayman** adopta el color y la intensidad del entorno en el que se mueve gracias a la utilización de luces en tiempo real y a la creación de sombras mediante la deformación de los relieves, además al estar creado con más de 200 animaciones parece tener vida propia. Un héroe creado con 2.206 polígonos y con una imagen angelical pero traviesa capaz de realizar un gancho o un directo, puñetazo derecho o izquierdo… con el fin de derrotar a los 24 tipos de enemigos que encontrará en su periplo. Nueve áreas diferentes con infinidad de fases y objetivos por cumplir, ya que además de acabar con el ejército de los *Hoodlums* y poner fin a su interés por implantar el mal por todo el mundo, **Rayman** deberá liberar a los Diminutos y recoger el mayor número de joyas posibles para desbloquear infinidad de extras, como el modo Carrera *Lums* o 9 divertidos minijuegos entre los que se encuentran una aventura en 2D (muy parecido al *Rayman* de **GBA** de hace dos años), un *shooter* en primera persona o un simpático partido de tenis. Para ello, y para que no sea imposible desactivar todas las Bonificaciones, **Ubi Soft** ha ideado un sistema de dificultad progresivo en el que en ningún momento el jugador se exasperará y se cansará de jugar. Los superpoderes (Puño Tornado, de Hierro y Torpedo, Garras de Hierro y Cascóptero) otorgan a **Rayman** durante unos segundos diferentes habilidades, ofreciendo a las fases de combate o de plataformas una alternativa jugable muy entretenida. De tal modo que en determinados momentos de la aventura central, podremos controlar una tabla de *surf* por una peculiar autopista, participar en una carrera de coches de choque… y muchas pruebas más que nos mantendrán entretenidos durante horas y horas. La banda sonora compuesta para la ocasión es idónea para la saga, pero lo mejor es el humor de las voces en castellano de los personajes. ▮

RAYMAN 3

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Controlar 5 nuevos superpoderes.
- [+] Inclusión de numerosas Bonificaciones.
- [+] Una dificultad progresiva, pero nunca imposible.
- [+] Selector de 50/60 Hz, 16:9 y escaneo progresivo.

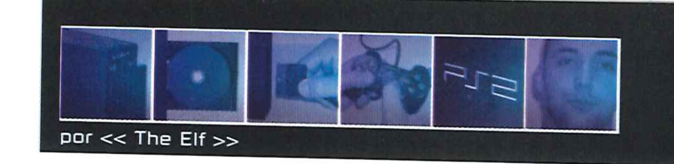
GRÁFICOS: Buen uso de texturas, escenarios y localizaciones correctos, pero lo mejor el nuevo diseño y más completo de Rayman.	9.0
AUDIO: Buena banda sonora y acorde con anteriores entregas. Las voces en castellano son un acierto, sobre todo la de los Diminutos.	9.2
JUGABILIDAD: Variada y precisa, con una dificultad en aumento. Mantiene el espíritu de siempre pero con la novedad de los poderes.	9.4
DURACIÓN: Además de la aventura central, posee 9 minijuegos de distintos estilos, vídeos cargados de humor, secuencias del juego…	9.2

CONCLUSIÓN
Quizá emplee menos estilos de juegos que otros plataformas [Vexx] y quizá sepamos lo que nos puede ofrecer, pero Rayman 3 es el único que posee el espíritu del éxito: sencillez y diversión.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

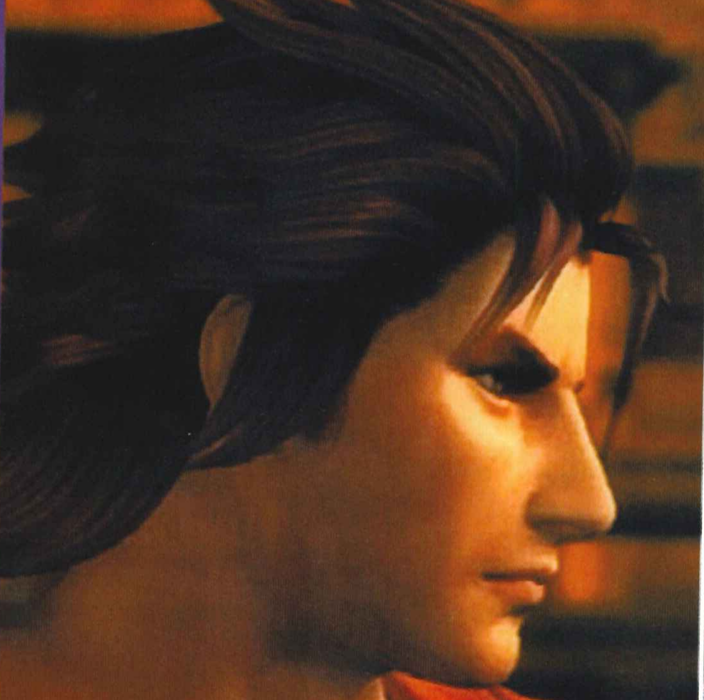
PUNTUACIÓN OFICIAL



Furia de Titanes

Los final bosses más sorprendentes...
... de todo el catálogo de **PS2** se dan cita en la creación de **Tecmo**. Tendremos que enfrentarnos a ellos hasta en trece ocasiones a lo largo de los ocho escenarios del juego. De entre las diez bestias mitológicas merece la pena destacar a **Hekatonchieres**, **Esfinge**, **Cetus**, **Minotauro**, **Typhon** y **Echidna**. Dos consejos, utiliza sabiamente las magias de invocación de **Rygar** y aprende sus rutinas.







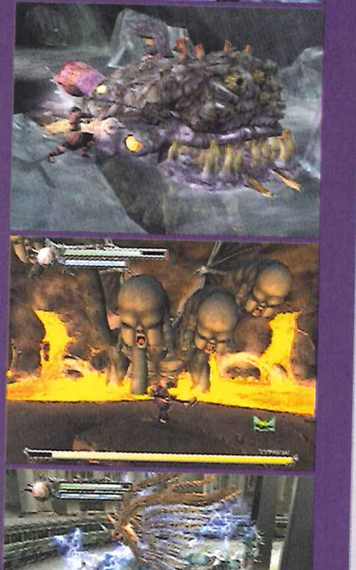




RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE



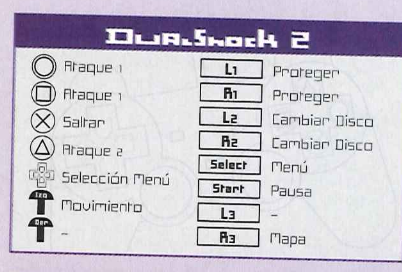
El nuevo clásico de Tecmo convertirá tu PS2





FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: WANADOO
- DESARROLLADOR: TECMO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ACCIÓN-AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 8
- FINAL BOSSES: 13
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 138 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 54.95€



DualShock 2

○	Ataque 1	L1	Proteger
□	Ataque 1	R1	Proteger
✕	Saltar	L2	Cambiar Disco
△	Ataque 2	R2	Cambiar Disco
Cruceta	Selección Menú	Select	Menú
Izq	Movimiento	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	Mapa



Orden y caos. Dos palabras que definen de forma precisa lo que nos aguarda tras el onírico velo translúcido de mitología clásica que se posa sobre todos y cada uno de los apartados de ***Rygar***. La fábula jugable de **Tecmo** nos traslada a un mundo en el que imperan la armonía, el clasicismo, la elegancia, el equilibrio. En una palabra el orden. Pero en el que también reinan la destrucción, la soledad, el odio, la muerte. Resumiendo, el caos. Un duelo mitológico entre humanos y Titanes que nos llevará por los más asombrosos y desolados parajes a través de un completo repaso a una mitología griega y romana aderezada con toques apocalípticos propios de las mentes pensantes japonesas. **Tecmo** ha recuperado a una de sus creaciones más acertadas para revolucionar la arquitectura de 128 *bits* de nuestra **PS2**. ***Rygar The Legendary Adventure*** es una aventura de acción, con



masivos toques de *beat'em-up* y plataformas que huye de las previsibles tendencias actuales y nos brinda una súper producción de una calidad insospechada en todos sus apartados. Gráficamente supera a todo lo visto en **PS2** gracias a un motor 3D de una profundidad que escapa al ojo humano, que mantiene los 50 *frames* y que muestra gráficos y texturas en alta resolución. Mención especial para los efectos de iluminación y partículas de polvo que cubren y dotan de vida cada rincón del escenario con un realismo palpable. Ocho mundos de ambientación contrapuesta que calarán muy hondo en nuestra memoria. La quietud trágica de **Colosseo**, bañado por los melancólicos rayos del sol y en la más absoluta de las ruinas; el espíritu pétreo pero intangible del **Santuario Poseidonia** bañado por las tristes aguas del olvido; la inútil y desme-

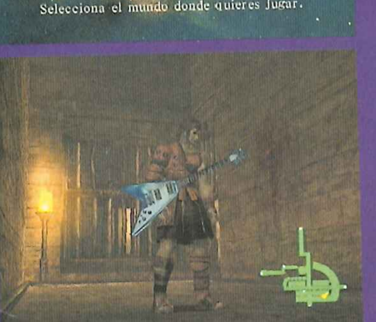
<Rygar evoca el clasicismo, el equilibrio y la elegancia de la mitología en la que está basado>

Los Extras

Una merecida recompensa

Al completar el juego y dependiendo del nivel de dificultad, seremos recompensados con nuevos *Diskarmor* para **Rygar** (*pizzas*, guitarras, hamburguesas...) o los modos Un Mundo, para revisitar las fases, y Necromandio si hemos logrado superar sus 30 niveles.

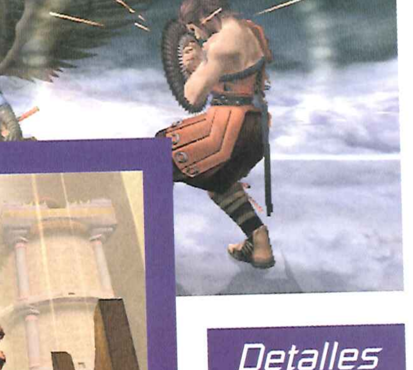








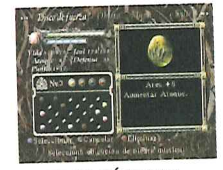
Los textos han sido traducidos al castellano pero las voces no.



Detalles



GALERÍA
Al conseguir determinados *items* durante el juego completaremos la galería de bocetos (Imágenes), secuencias (Teatro) y melodías (Música).



PIEDRAS MÍSTICAS
Hay un total de 25 diferentes y una vez acopladas a nuestro *Diskarmor* potenciarán sus características.

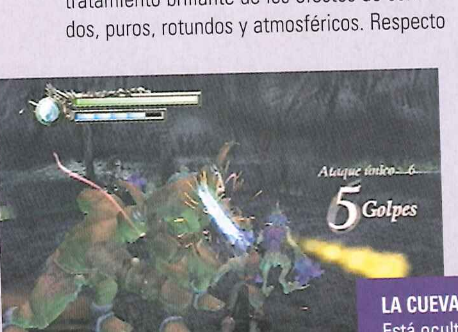


DISKARMOR
Hay tres tipos (*Hades*, Celestial y del Mar) y podrán ser potenciados un total de tres veces.

en pura mitología jugable

surada magnificencia del **Palacio Labyrinthos** que se alza ante nosotros de forma arrogante; la fragilidad manifiesta e inconexa de **Arcadia**, y su infinita y desordenada profundidad... Orden y caos representado con las últimas tecnologías para deleite de nuestros sentidos y que alcanzarán el éxtasis visual ante la presencia de los indescriptibles *final bosses* que **Tecmo** ha elaborado para la ocasión. El apartado audio también parece haber sido creado por auténticos dioses y no sólo por la magistral banda sonora interpretada por la Orquesta Sinfónica de **Moscú** y una espléndida composición cantada que servirá como acompañamiento a una increíble secuencia CG y a los créditos del juego, sino por un tratamiento brillante de los efectos de sonidos, puros, rotundos y atmosféricos. Respecto a la jugabilidad, **Tecmo** ha creado un personaje y un sistema de combate y defensa, *Diskarmor*, que responderán en pantalla como una extensión de nuestros actos reflejos. Atención al sistema de *combos* porque es otro de los platos fuertes de este apartado. La dificultad no es excesivamente alta, pero los campeones podrán disfrutar con los niveles *Hard* y *Legendary*. Y llegamos al único aspecto mejorable, la duración, que nos ofrecerá una primera incursión de unas siete horas, más el reto de la Cueva de **Necromandio** y la posibilidad de jugar de nuevo para conseguir *items* y otros extras. Jugar a ***Rygar TLA*** es tan reconfortante que ocho mundos os parecerán pocos. Así es ***Rygar***, más clásico, elegante y equilibrado que la mitología en la que está basado. **Tecmo** ha elaborado una bella e inspirada leyenda jugable en la que confluyen en perfecta y matemática armonía las líneas maestras del videojuego. Pero a veces la historia y la vida son injustas y más de uno se perderá esta obra maestra en pos de algún título de mayor renombre pero carente de los valores que tiñen de melancólica belleza la arquitectura digital de este imprescindible ***Rygar***. Orden y caos...





LA CUEVA DE NECROMANDIO
Está oculta en el **Monte Othrys** y en su interior nos esperan un total de 30 niveles repletos de enemigos. No podremos salvar partida y cada cinco combates seremos sometidos al acoso de seres más poderosos. Podréis conseguir valiosos *items* y activar el modo Necromandio. Duración: casi 1 hora.

RYGAR T.L.A.

LO MEJOR Y LO PEOR

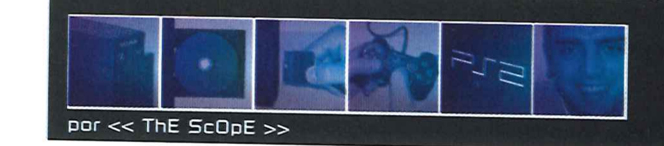
- [+] El apartado gráfico roza la absoluta perfección.
- [+] La banda sonora nos trasladará a otro mundo.
- [+] Jugabilidad impecable y control súper preciso.
- [−] Se echan de menos algunos escenarios más.

GRÁFICOS: Escenarios de unas dimensiones increíbles, motor estable en los 50 frames, alta resolución, final bosses antológicos.	9.5
AUDIO: La banda sonora es brillante y además está interpretada por la Filarmónica de Moscú. Los efectos son rotundos y reales.	9.4
JUGABILIDAD: El control es perfecto y la dificultad justa. Es tan embriagador que aunque lo completes seguirás jugando con él.	9.3
DURACIÓN: La primera vez completarás sus ocho escenarios en unas siete horas. Pero los secretos y extras alargarán su vida.	9.0

CONCLUSIÓN
Rygar es armonía, equilibrio, belleza, clasicismo... El motor gráfico es sobresaliente, la jugabilidad intachable y la banda sonora magistral. Tan sólo se le puede criticar su corta duración.



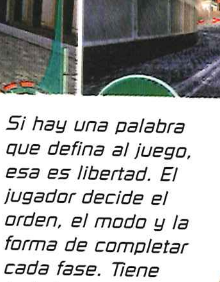
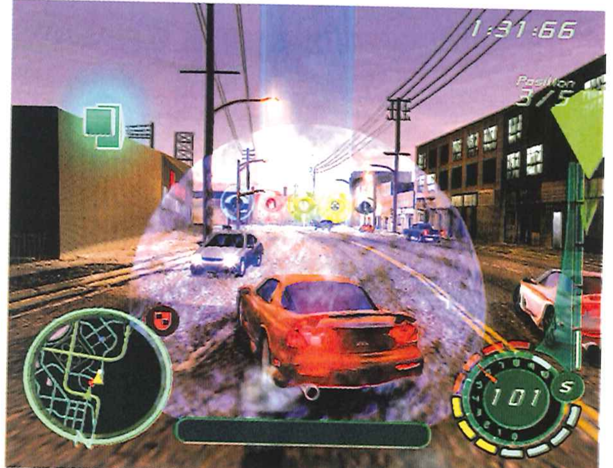
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << ThE ScOpE >>





Si hay una palabra que defina al juego, esa es libertad. El jugador decide el orden, el modo y la forma de completar cada fase. Tiene toda la ciudad para elegir su trazado.

MIDNIGHT CLUB 2

La verdadera movida nocturna de Los Ángeles, París y Tokio



Ficha técnica

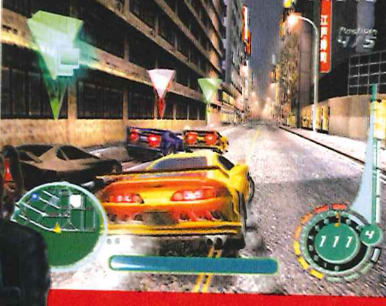
- **Compañía:** Take 2
- **Desarrollador:** Rockstar
- **Distribuidor:** Virgin Play
- **País de origen:** Estados Unidos
- **Género:** Conducción
- **Formato:** DVD-ROM
- **Jugadores:** 1-2/8 [On-line]
- **Mundos:** 3 ciudades
- **Vehículos:** 28
- **Texto-doblaje:** Castellano-Inglés
- **Niveles dificultad:** -
- **Memory card:** 53 KB
- **Opción 50/60 Hz:** No
- **PVP recomendado:** 64.95 €



DualShock 2

○	Freno de Mano	L1	Control en Saltos
□	Freno/Atrás	R1	Freno de Mano
✕	Acelerar	L2	Mirar Atrás
△	Cámara	R2	Nitro
Cruceta	Mapa/Claxon	Select	Chat [On-line]
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	Ráfagas
		R3	Claxon

Rockstar está de moda. Su particular forma de hacer las cosas les ha convertido en unas verdaderas máquinas de hacer juegos de calidad y, sobre todo, divertidos. Con sólo recordar *GTA Vice City*, ya sabréis a lo que nos referimos. Ahora le toca el turno a su segunda gran franquicia en orden de importancia en cuanto a sus juegos de consola. Tras el primer *Midnight Club*, llega una segunda parte que supera a la ya interesante primera. Si tuviéramos que destacar algo de este lanzamiento es su mecánica de juego. No deja de ser un juego de carreras al uso, es decir, hay que llegar el primero, pero lo que es diferente es la forma de conseguirlo. El juego se basa en *check-points* que deberemos cruzar antes de llegar al último de todos, que será obviamente la meta. Lo bueno es que no hay un recorrido prefijado, y lo que tendremos es el mapa de la ciudad completa y seremos nosotros quienes elijamos el trayecto más adecuado. Incluso hay niveles en los que no será necesario seguir un orden de puntos de control marcado, y nuestro sentido de la orientación y ciertas dosis de suerte serán los principales aliados a la hora de conseguir nuestro propósito. Y tampoco nos podemos olvidar de los diferentes *Power-ups*, que darán «vidilla» a las carreras, permitiéndonos hacer trastadas a los rivales y que ellos nos las hagan a nosotros. Mención especial a los *nitros*, que pondrán la consola a 300 por hora viendo cómo todo el escenario pasa a nuestro lado a velocidades estratosféricas. Respecto a los coches, además de ser de diferentes tipos (desde utilitarios hasta deportivos futuristas), todos ellos destacan por sus cualidades propias, siendo su maniobrabilidad inversamente proporcional a su velocidad. Sólo cuando dominemos el freno de mano será cuando disfrutemos de lo lindo del juego, ya que los derrapes serán inevitablemente el mejor arma para derrotar a los rivales (frenar de forma normal nos hará perder un tiempo precioso). Y por supuesto, hay que hacer referencia a las motos, que han sido perfectamente representadas, con una animación del piloto notable (no os perdáis los caballitos) y

On-line

LA MEJOR MANERA DE HACER DE MIDNIGHT CLUB 2 UN JUEGO ETERNO

Obviamente, cuando probamos esta modalidad de juego sólo pudimos competir con la gente de la compañía, ya que todavía no hay usuarios que dispongan del juego. Probamos un modo de carreras normales, uno llamado *Capture The Flag* (típico de muchos juegos online) y otro denominado *Detonate*. Se movía todo perfectamente y auguramos que será el modo estrella.

Coche-Moto

A elegir por el usuario

Una vez que vayamos desbloqueando vehículos, dispondremos de coches o motos. Los coches son más manejables y robustos, pero las motos tienen más movilidad y rapidez.

<Los creadores del exitoso GTA Vice City demuestran que los juegos de conducción más divertidos del catálogo de PlayStation 2 llevan su firma>

Misiones

Un auténtico vicio

Por experiencia propia, os aseguramos que completar algunos niveles del modo Profesional será complicado... Pero jamás lo suficiente como para hacernos desistir.

que hacen que el juego cambie radicalmente si las elegimos como montura. Extraordinariamente rápidas, nos permitirán meternos por sitios que con los coches no podremos, pero por contra su pilotaje será mucho más exigente y cualquier impacto nos hará caer de la moto y perder mucho tiempo. También hay que mencionar los atajos, ya que habrá que fijarse en cualquier recoveco que pueda esconder un pasadizo que nos ahorre rodear una calle, como por ejemplo pasar a través de una galería comercial.

Midnight Club 2 está ambientado en tres ciudades, **Los Ángeles**, **París** y **Tokio**, repletas de rampas, túneles, puentes y los ya mencionados atajos. Antes de comenzar la partida toda la ciudad estará ya en la memoria de la consola, así que olvidaos de ralentizaciones por la carga y demás imprevistos. La velocidad y la suavidad serán siempre constantes, sin ningún tipo de lacra que afecte a la diversión. Esto es especialmente de agradecer en el modo *On-line*, que permitirá la participación simultánea de hasta 8 jugadores en diferentes modos de juego, y que por lo que pudimos comprobar no muestra ningún tipo de salto o problemas de carga (este modo ha sido para **Rockstar** uno de los que han cuidado con más mimo). La espectacularidad de la conducción y el altísimo nivel de adicción que genera, convierten a ***Midnight Club 2*** en el mejor juego de coches del momento.

MIDNIGHT CLUB 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La velocidad y el control de los coches, los power-ups, las motos, los efectos gráficos, la libertad de eleccion de ruta y, especialmente, el modo On-line.

[−] Los coches no tienen mucho carisma.

GRÁFICOS: La calidad gráfica es notable, pero ha primado la suavidad y la velocidad del motor gráfico sobre la ornamentación.	8.8
AUDIO: Las voces de los personajes son excelentes (y los diálogos en «espanglish» una pasada). Los FX no tienen ningún pero.	8.9
JUGABILIDAD: La libertad y el extraordinario ajuste de la dificultad hacen que Midnight Club 2 no te permita apagar la consola.	9.4
DURACIÓN: Además de las numerosas fases del modo Profesional, la parte On-line del juego convertirá a MC2 en eterno.	9.3

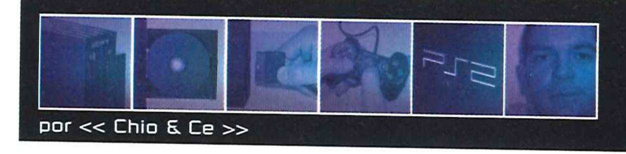
CONCLUSIÓN

Midnight Club 2 sorprenderá a todos. No sólo es un juego de carreras sólido, sino que además ha conseguido el equilibrio justo de dificultad y entretenimiento. Y ojo con el modo On-line.





PUNTUACIÓN OFICIAL



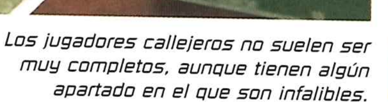


Al lograr la canasta definitiva, el aro termina por el suelo.

Nuevas jugadas especiales
Todo un espectáculo
Se amplía el número de jugadas especiales incluyendo algunas tan sorprendentes como el pase con el pie, o lanzar la pelota contra la cabeza del defensor. Los controles en caída, las piruetas y todo tipo de saltos se completan con una tremenda variedad de amagos y con un repertorio de mates digno de concurso.







Los jugadores callejeros no suelen ser muy completos, aunque tienen algún apartado en el que son infalibles.

NBA STRE

La segunda entrega de NBA Street incorpora nuevas



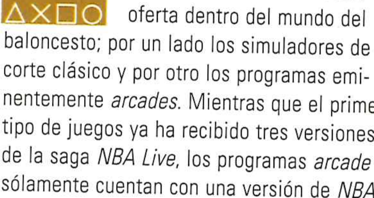
Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
- **DESARROLLADOR:** EA SPORTS BIG
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** NBA Y CALLEJEROS
- **NÚMERO JUGADORES:** 1-4
- **COMPETICIONES:** 3
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 103 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 65.95€



DualShock 2

○	Tiro	L1	Turbo
□	Jugada Especial	R1	Turbo
✕	Pase	L2	Turbo
△	Tapón	R2	Turbo
	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	Estrategia



Desde la aparición de **PlayStation 2**, **Electronic Arts** ha realizado una doble oferta dentro del mundo del baloncesto; por un lado los simuladores de corte clásico y por otro los programas eminentemente *arcades*. Mientras que el primer tipo de juegos ya ha recibido tres versiones de la saga *NBA Live*, los programas *arcade* sólamente cuentan con una versión de *NBA Street*. También hay que tener en cuenta la escasez de títulos de este tipo ya que en tres años, al ya mencionado *NBA Street* tan sólo se suma el programa protagonizado por **O'Neal** al que se tituló como *NBA Hoopz*. El segundo volumen de *NBA Street* recoge la esencia de su antecesor volviendo a reproducir partidos a cancha completa en los que los equipos cuentan con tres jugadores. La ausencia de reglas es casi total, sin que se piten fueras de banda o campos atrás. También existe una total impunidad para golpear a los rivales, de manera que son muy habituales los puñetazos, los codazos y otras argucias más propias de las artes marciales que del baloncesto. El tiempo también pierde protagonismo, ya que los partidos finalizan cuando se alcanza un determinado número de puntos (21 por defecto). Tan sólo hay que tener en cuenta el reloj que marca la posesión de 24 segundos por ataque. Si a estas premisas le unimos la posibilidad de realizar mates y tapones increíbles y todo tipo de acciones, es fácil hacerse una idea de la espectacularidad del juego. Además, la nueva entrega multiplica el número de acciones especiales, incluyendo la posibilidad de realizar pases con el pie o contra el tablero mediante combinaciones con los botones X, L y R. La realización de jugadas espectaculares también tiene recompensa ya que cada acción acumula una serie de puntos. Estos puntos tienen una doble utilidad, permitiendo obtener premios ocultos, a la vez que llenar un marcador de energía que da opción a la denominada canasta rompepartidos. En cuanto a los premios, se produce otra de las novedades de la segunda entrega de *NBA Street*. Así, se incorporan recompensas como camisetas históricas o la posibilidad de contar con algunas de las grandes leyendas de la NBA. Junto a ellos también es posible desbloquear campos o conseguir puntos para mejorar las cualidades de los jugadores. Si sumamos la presencia de combativos jugadores callejeros y de los actuales integrantes de los equipos de la NBA (el español **Pau Gasol** incluido), y los rodeamos de escenarios como aparcamientos, parques o playas obtenemos un entretenido programa *arcade*



COTROL
Las jugadas básicas, tanto en ataque como en defensa, son muy intuitivas. Para realizar las acciones especiales hay que combinar diferentes botones.



Jugadores

Veinticinco leyendas de la NBA

El programa ofrece tres tipos de jugadores. Por un lado, los jugadores urbanos con atuendos y aspectos muy pintorescos, por otro, los actuales jugadores de la NBA y por último, 25 leyendas de la NBA (como **Magic**, **Chamberlain** o el **Dr. J.**).



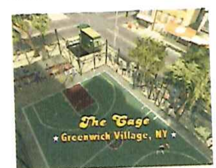


Es posible realizar mates estratosféricos en los que el jugador sitúa sus pies muy por encima del aro.

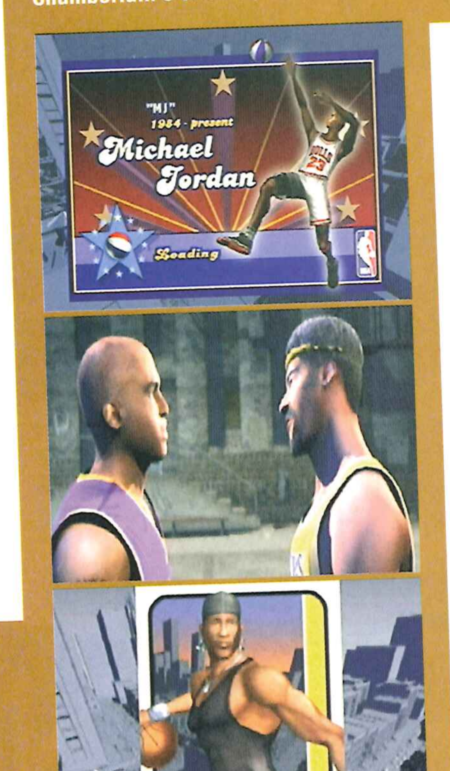
Detalles



CAMISETAS
Entre los premios a desbloquear se encuentran algunos de los atuendos de jugadores que han hecho historia en la NBA.



CANCHAS
Los escenarios en los que se disputan los partidos van desde playas a diferentes canchas urbanas.



Detalles



COMPETICIONES
El programa ofrece tres competiciones en las que la principal diferencia es la participación de jugadores profesionales o aficionados.



EDITOR
El Editor ha sido mejorado, aumentando las posibilidades e incorporando la posibilidad de crear nuestro propio equipo.



TUTORIAL
Aunque durante los partidos se ofrece información de las diferentes jugadas, también se incluye un completo Tutorial.

ET VOL. 2

jugadas y a leyendas de la NBA

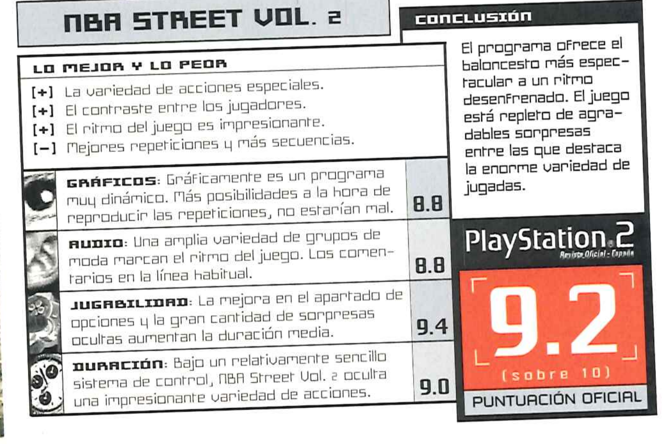
<Jugadores de todo tipo y acciones espectaculares en un programa vibrante>

en el que la variedad de posibilidades y la espectacularidad son sus mejores aliados. Todo ello sin renunciar a un completo apartado gráfico en el que, sin destacar especialmente en ningún aspecto concreto, presenta un equilibrio en todas sus facetas. Quizá las repeticiones constituyen el único punto flojo, ya que no es posible parar la imagen o modificar el ángulo de las tomas ofrecidas. El último de los aspectos mejorados es el de las opciones, ya que ***NBA Street Vol. 2*** ofrece más competiciones y nuevos complementos. Entre los mismos destaca un completo Tutorial con el que se hace más sencillo el control de las jugadas especiales. Al margen del citado Tutorial, durante los partidos, aparece en pantalla el nombre de la acción ejecutada. La mejora del Editor es otro de los aspectos dignos de mención, ya que el segundo volumen de *NBA Street*, incluye nuevos atuendos y la posibilidad de crear equipos. El aspecto de los jugadores creados con el Editor es bastante grotesco siendo posible mejorar sus cualidades técnicas con los puntos logrados a lo largo de las distintas competiciones. También señalar que se aumenta, de 2 a 4, el número de jugadores que de forma simultánea pueden participar en un partido. Si te gusta el baloncesto espectáculo, **EA** te ofrece un completo juego en el que cada encuentro esconde sorpresas y en el que el ritmo es frenético.



Las repeticiones sólo están disponibles después de cada canasta. En las mismas no se puede elegir cámara.





NBA STREET VOL. 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La variedad de acciones especiales.
[+] El contraste entre los jugadores.
[+] El ritmo del juego es impresionante.
[–] Mejores repeticiones y más secuencias.

GRÁFICOS: Gráficamente es un programa muy dinámico. Más posibilidades a la hora de reproducir las repeticiones, no estarían mal.	8.8
AUDIO: Una amplia variedad de grupos de moda marcan el ritmo del juego. Los comentarios en la línea habitual.	8.8
JUGABILIDAD: La mejora en el apartado de opciones y la gran cantidad de sorpresas ocultas aumentan la duración media.	9.4
DURACIÓN: Bajo un relativamente sencillo sistema de control, NBA Street Vol. 2 oculta una impresionante variedad de acciones.	9.0

CONCLUSIÓN

El programa ofrece el baloncesto más espectacular a un ritmo desenfrenado. El juego está repleto de agradables sorpresas entre las que destaca la enorme variedad de jugadas.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

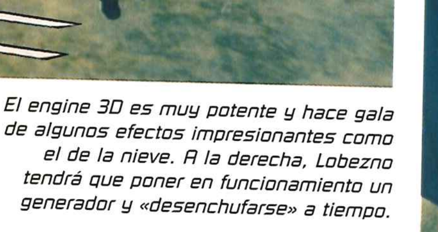
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Doc >>











El engine 3D es muy potente y hace gala de algunos efectos impresionantes como el de la nieve. A la derecha, Lobezno tendrá que poner en funcionamiento un generador y «desenchufarse» a tiempo.

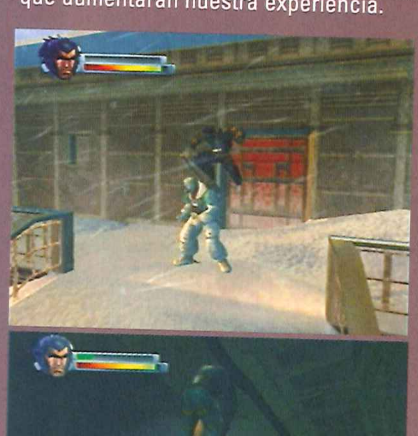
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO

El carismático X-Men protagoniza una original mezcla

Strikes

Efectividad y espectáculo

Cuando uno de nuestros oponentes está al borde de la muerte o se une más de uno en un determinado patrón, podremos realizar los espectaculares *Strikes*. Si lo hacemos por la espalda, seremos recompensados con medallas que aumentarán nuestra experiencia.





Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: GENE POOL
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE/AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 23
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 105 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Strike	L1	Avanzar Lento
□	Puño/Garras	R1	Agacharse
✕	Salto	L2	Poder Stealth
△	Patada	R2	Sacar Garras
Izq.	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der.	-	L3	-
		R3	-



Hacía mucho tiempo que un título basado en superhéroes de cómic no superaba el listón de los *fans* y acercaba su planteamiento a los poco iniciados en el arte de la viñeta. **Lobezno** se enfrentará a los laboratorios que experimentaron con su cuerpo (y con el de *Sabretooth*) e intentará por todos los medios deshacerse de un virus mortal con el que ha sido contagiado. El primer juego protagonizado por el miembro más carismático de los *X-Men* en 128 *bits* presenta un concepto que está a medio camino entre la aventura y el *beat'em-up*, con ciertos toques *Stealth* y algún que otro detalle de calidad como los movimientos *Strike*. El control del juego es simple, quizá demasiado, muy accesible para los jugadores «ocasionales», pero excesivamente sencillo para los maestros del *pad*. La mayoría de los combates se resolverán machacando uno de los dos botones de ataque (puño o patada) ya que el sistema de *combos* no es demasiado complejo y la inteligencia artificial de los enemigos no da para mucho. Los pequeños y sencillos detalles «aventureros» del juego añaden profundidad a ***X-Men 2*** y, por suerte, complementan las escenas de lucha y conforman un binomio que en conjunción con algún que otro detalle original elevan la calidad del título ligeramente por encima de la media. Uno de los elementos más originales de su jugabilidad reside en los golpes *strike*, pues tanto si dejamos a un oponente al borde de la muerte como si nos encontramos rodeados por dos o más enemigos (colocados en una posición específica), bastará con pulsar



Con esta «romántica» escena, Lobezno y Sabretooth se conocen en 1968.

<El más carismático de los X-Men protagoniza una original mezcla entre lucha y aventura>





Aunque La Venganza De Lobezno no es un beat'em-up puro y duro, muchas de las situaciones en el juego se tendrán que resolver a golpes, sobre todo los enfrentamientos con nuestro viejo amigo Sabretooth (a la derecha).









LUCHAS
Aunque en un principio intentaremos hacer *combos*, lo más efectivo es machacar el mismo botón una y otra vez.

TRAJES
A lo largo de la aventura conseguiremos diferentes comics que nos darán nuevos trajes para **Lobezno**.

GALERÍA
A medida que avanzamos en el juego se irán sumando nuevas ilustraciones a esta opción del modo *Bonus*.

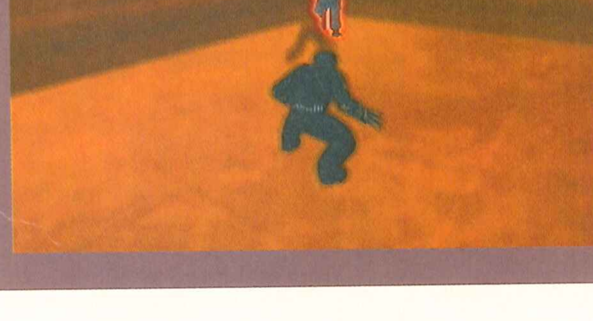
CEREBRO
Esta opción guardará una base de datos con los enemigos a los que ya nos hayamos enfrentado durante el juego.

Stealth

Los poderes de un mutante

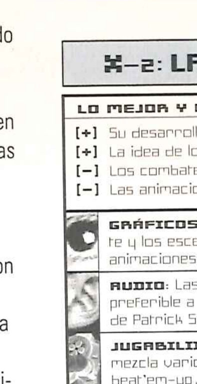
Pulsando L2 obtendremos una visión paralela de lo que está ocurriendo en el juego. Seremos capaces de detectar huellas recientes, la dirección en la que están mirando los enemigos (*Stealth Strikes*) e incluso comprobar la superficie de terreno vigilada por el foco de un helicóptero. En ocasiones, esta acción es capaz de predecir nuestros movimientos.





entre beat'em-up y aventura

Círculo para desencadenar una serie de espectaculares golpes ya programados. Otra variante de dicho movimiento es el *Stealth Strike*, que nos permitirá dejar fuera de combate a los enemigos sin que éstos se den cuenta, algo que nos hará ganar una medalla (necesaria para aumentar nuestra experiencia y el repertorio de *strikes* disponibles). Para avanzar silenciosamente por los escenarios, **Wolverine** posee un extraño sentido (que se activa dejando pulsado L2) que le indicará hacia donde se dirigen las huellas del suelo, la dirección en la que miran los enemigos e incluso el radio que cubre el foco de búsqueda de un helicóptero enemigo. El desarrollo de ***Wolverine's Revenge*** nos llevará a explorar cada una de las zonas que dan forma al juego, investigar todas sus posibilidades y, finalmente, dar con su solución, mientras perdemos alguna que otra vida. Un sistema que los ingleses llamarían «Trial and Error». Este peculiar desarrollo puede desembocar de dos formas dependiendo de tu paciencia: o bien te engancha hasta que consigas completarlo o acabas harto de ***Wolverine's Revenge*** antes de llegar al segundo escenario. La segunda opción se dará sobre todo en los escenarios en los que ser detectado por los enemigos significa comenzar todo el nivel desde el principio. Técnicamente, ***La Venganza De Lobezno*** presenta un motor gráfico muy potente, de gran parecido con el de *TimeSplitters 2* (sobre todo en el escenario de la nieve), capaz de mostrar unos escenarios gigantescos, repletos de efectos climáticos y de iluminación, y una buena cantidad de detallados personajes en pantalla. Lo único que podría haberse mejorado son las animaciones de los personajes, ya que todas las animaciones en el juego han sido creadas «a mano». Nuestros esfuerzos en el juego, como de costumbre, se verán recompensados con buenos extras y de todo tipo, ya que incluye hasta 9 trajes diferentes para **Lobezno**, *sketches*, la posibilidad de ver los vídeos del juego que ya hemos visto en el modo Historia, etc.



EL CÓMIC
Aparecido por primera vez en el número 180 de *El Increíble Hulk* (allá por el año 1974), **Lobezno** ha pasado por series de comics como *Alpha Flight* (un «equipo» al estilo *Avengers* o *Fantastic Four*) y, lógicamente, *X-Men*.

X-2: LA VENGANZA...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su desarrollo es bastante adictivo.
[+] La idea de los Strikes es de lo más original.
[−] Los combates son demasiado simples.
[−] Las animaciones dejan algo que desear.

GRÁFICOS: Por un lado, el motor es potente y los escenarios gigantescos, pero sus animaciones son bastante artificiales.	8.8
AUDIO: Las voces están en inglés, pero es preferible a que desapareciesen los diálogos de Patrick Stewart y Mark Hamill.	8.8
JUGABILIDAD: La Venganza De Lobezno mezcla varios géneros como la aventura y el beat'em-up, pero le falta «garra».	8.5
DURACIÓN: Su peculiar desarrollo promete horas de juego (si no te desesperas antes). Merece la pena jugar sólo por los extras.	8.9

CONCLUSIÓN

La Venganza De Lobezno es un título bien acabado, pero con algún que otro altibajo en su jugabilidad y en su apartado gráfico. Los fans de sus comics no se verán defraudados

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



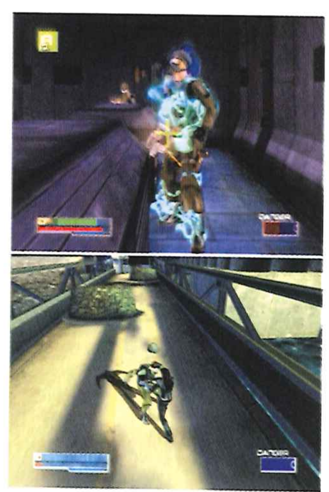
Detalles



SUPER-VISIÓN
Gracias a la experimentación genética, **Max** goza de una vista que le permite enfocar a grandes distancias para detectar a todos los enemigos.



GOLPES IMPOSIBLES
Nuestra protagonista podrá llevar a cabo todo tipo de movimientos especiales durante los cuales la acción se ralentizará.





<El juego en sí no es más que un beat'em-up callejero mediocre>









Jessica Alba presenta este buen aspecto en su encarnación digital.

DARK ANGEL

Venga su pasado, descubre su futuro



FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** SIERRA
- **DESARROLLADOR:** SIERRA
- **DISTRIBUIDOR:** VIVENDI UNIVERSAL
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** BEAT'EM-UP
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **NIVELES:** 30
- **MUNDOS:** 5
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 86 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.99€



DualShock 2

○	Especial	L1	Defensa
□	Puñetazo	R1	-
✕	Salto	L2	-
△	Patada	R2	-
✥	Inventario	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Cámara	L3	-
		R3	Mov. Especial

Basado en una conocida serie de la televisión americana (de la que tenéis más información en el cuadro que acompaña al texto), **Sierra** ha elaborado un título que, una vez más, desaprovecha una buena licencia por culpa del poco acierto de sus programadores. **Max** es el resultado de un experimento genético que perseguía la creación del soldado perfecto. Tras escapar de *Manticore*, el laboratorio donde nació, busca a sus compañeros y de paso termina con las injusticias que asolan un **Seattle** post-apocalíptico. El género elegido para desarrollar esta aventura es el *beat'em-up*, con una visión en tercera persona bastante alejada de la protagonista. El número de golpes a disposición de **Max** es bastante elevado, pero la falta de elementos de aventura u otros que hagan más variado el avance por las fases acaban por lastrar a un juego que, de todas formas, tampoco tenía demasiadas posibilidades de triunfar por su pobre apartado técnico. ■

LA SERIE
Ambientada en el futuro, consta de dos temporadas y fue emitida por Vía Digital en nuestro país hace algún tiempo.

DARK ANGEL

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Jessica Alba en un videojuego.
[+] Cuenta con las voces originales de la serie.
[-] El desarrollo es repetitivo y monótono.
[-] Los gráficos no hacen justicia a la serie.

GRÁFICOS: Lo único que merece la pena de este apartado es la recreación virtual de Jessica Alba. Los escenarios son muy sosos.	7.7
AUDIO: En su doblaje han colaborado los actores protagonistas de la serie. El catálogo de efectos es muy limitado.	8.6
JUGABILIDAD: Ni siquiera los golpes tipo The Matrix logran levantar la diversión de un título bastante insulso.	7.6
DURACIÓN: Para tratarse de un juego de este tipo es bastante considerable, aunque seguramente te cansarás pronto.	8.0

CONCLUSIÓN
La oportunidad de crear una buena aventura a la altura de la protagonista (como lo ocurrido con Buffy) se ha visto desaprovechada por un desarrollo mil veces visto y muy aburrido.



CONCURSO LOS SIMS



EA GAMES y **PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de conseguir uno de los 25 juegos de **Los Sims** para **PlayStation 2** que sorteamos, sin duda, uno de los juegos estrella del momento. Si estás ansioso por tenerlo en tu colección, tan sólo tienes que tener un poco de suerte y participar en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 19 de mayo:

¿Cómo se llama el modo de juego exclusivo para PS2?

A) Lábrate un Porvenir **B**) Crea tu Sim sensible **C**) Modo Chaos

CONCURSO «LOS SIMS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de mayo.

La tercera, y para muchos la mejor, entrega de la saga Tenchu presenta tres aventuras protagonizadas por tres personajes: Rikimaru, Ayame y Tesshu. Te contamos cómo culminar las tres y cómo entrar en la exclusiva misión extra de Rikimaru.

TENCHU: LA IRA DEL CIELO



por << Nemesis >>

RIKIMARU
MISIÓN 1: ¡Castiga al mercader malvado!
Habilidad especial a conseguir: Golpe de hombro

La aventura comienza en la puerta del palacio de *Echigoya*. Usa el gancho para escalar el muro y liquida al guardia del patio. Si sigues correteando por el muro exterior acabarás por toparte con tres soldados borrachos que guardan la llave del pasadizo. Acaba con ellos y con la pareja que custodia la puerta. Utiliza los arbustos para ocultarte a la vista del soldado de abajo y mátale por sorpresa. El túnel encierra un par de guardias y una *geisha* a la que no deberías matar para no perder tus opciones a lograr un nuevo movimiento especial. Trepa a los niveles superiores con ayuda del gancho y llegarás a un nuevo patio. Tras el muro verás la casa principal, rodeada de guardias. El interior de la casa es un laberinto de habitaciones, todas bien custodiadas. Para llegar al mercader debes seguir esta ruta: en la fachada Este de la casa verás un pasadizo en el suelo. Entra por él y llegarás a una estancia de techo alto con un gato y un guardia. Usa el gancho para trepar al piso de arriba y llegarás hasta el mercader, o más concretamente junto al hombre que le guarda las espaldas, **Tajima**. Acabar con este ancestro de **Dante** (el protagonista de *Devil May Cry*) no será fácil. Es tan diestro con la *katana* como con la pistola. Espera a que vaya a soltar la estocada fuerte (gritará antes algo así como «Fly, Baby»), esquiva y propínale unos cuantos mandobles. Tras ascender por unas escaleras y abatir unos cuantos guardias verás otro gato y una pared con una abertura inferior. Escúrrete por ella y usa el gancho para trepar al desván. Desde allí busca las sucesivas salidas hacia pisos inferiores. La que conduce finalmente hasta el mercader se distingue por las dos vigas que la cruzan. Abajo te esperan el mercader y dos guardias. Evita las bombas de humo del mercader y no creas su súbita escena de arrepentimiento. Es una treta para cruzarte el cuerpo con el acero de su espada.

MISIÓN 2: ¡Ejecuta a Hamada y vuelve con el Noble Gohda!
Habilidad especial a conseguir: Bloqueo Ninjutsu

Para complicar aún más las cosas, en esta primera parte de la misión tendrás prohibido matar ni a un guardia. Tendrás que esforzarte al máximo para pasar desapercibido, recurriendo a las bombas de humo cuando no tengas otra salida. Sigue el mapa para encontrar la localización de **Hamada** (está marcada con una cruz). Tras la secuencia de su muerte, todos los guardias serán asesinados por *ninjas*, y por fin podrás darle a la espada sin ninguna limitación. Recoge la llave del cadáver de **Hamada**. En un pequeño patio cercano verás una bomba de humo oculta bajo unos pilares. Agáchate y sigue el camino y llegarás a un patio en el que utilizar la llave de **Hamada**. El camino, consistente en ascender y bajar por escaleras, no plantea más dificultades que unos cuantos *ninjas*. Si te plantean excesivos problemas, recurre a poner una puerta de por medio: por extraños motivos, son incapaces de abrirlas. Un resplandeciente suelo de madera te indicará que por fin has llegado hasta *Gohda*.

MISIÓN 3:
¡Encuentra la espada Shichishito!
Habilidad especial a conseguir:
Visión Ninja

La caverna de piedra caliza oculta más de una caída al vacío, así que vigila donde pisas. Tras enfrentarte a unos cuantos ninjas llegarás a un zona de la cueva con dos posibles rutas. Sea cual sea la que elijas, acabarás por llegar a una cuesta con un foso y un demonio *ninja*. Usa el gancho para atravesar el pozo y mata al demonio. Llegarás a una gran cueva con dos posibles salidas. Olvídate de ellas, aunque te darán la oportunidad de ver el mar, son la ruta más difícil y acabarán con tu paciencia tras caer una y otra vez intentando saltar de risco en risco. En lugar de entrar por las dos rutas, mira hacia la parte superior de la cueva y verás un saliente. Usa el gancho para llegar a él y liquida al *ninja*. Salta el foso y llegarás a lo que parece un puente roto, con una cuerda colgando de la nada, un *ninja* en la cornisa de enfrenta y un demonio en la del lado Este. Allí es donde debes ir. Con algo de habilidad y mucho valor es posible llegar con un salto doble, pero lo más sensato es volver sobre tus pasos, dejarse caer por el foso de antes (tranquilo, tiene fondo) y matar a los dos demonios. Aunque parezca un suicidio, déjate caer al piso de abajo. Camina hacia el Este. Destruye los barriles para despejar el camino hacia una cantimplora y llegarás hasta una cueva con el suelo cubierto de madera y agua. Asciende por los escalones de piedra (cuidado con el pozo situado en medio) y accederás a algo parecido a un puente de madera. Sortea el foso con ayuda del gancho y llegarás a una gran cueva encharcada. Allí te espera **Onikage**. Tendrás que vencerle dos veces para dar por finalizada esta misión. Para matarle, espera a que inicie su serie de patadas, esquívalas y entonces le tendrás con la guardia bajada y a tu completa merced.

MISIÓN 4: ¡Cruza la aldea Ronin!
Habilidad especial a conseguir:
Combo garfio

Después del tormento de las cuevas, esta misión consistente en luchar y atravesar toda la aldea de los *Ronin*, es una delicia. El pueblo se divide en cuatro áreas. La primera no es demasiado complicada. Soldados y un perro serán tu único obstáculo hasta la pared Norte, en la que tendrás que agacharte como una comadreja para saltar a la siguiente área. Aquí la cosa se complicará un poco debido a la abundancia de arqueros. Dos gigantescos barriles guardan la puerta del tercer área. Aquí sólo hay barriles enormes y soldados, muchos soldados. La cuarta área ofrece un mapeado mucho más variado. Tu meta, la puerta del fondo.

MISIÓN 5: ¡Rescata a la princesa secuestrada!
Habilidad especial a conseguir:
Pegarse al techo

En este nivel te esperan enemigos mucho más hábiles que los que has visto hasta ahora y multitud de trampas, tan peligrosas y letales como los fosos de las cuevas. Caer en ellas significa volver a comenzar toda la misión de nuevo, así que vigila bien tus pasos. Te encontrarás dos clases de autómatas (esqueletos y diabólicos samurais de madera, de cómico aspecto pero letales) y pasadizos secretos en las paredes. Podrás reconocerlos por las marcas del suelo (media circunferencia). Pégate a esa pared determinada y aparecerás en el otro lado por arte de magia. Escapa de una de las trampas (perfectamente reconocible porque es una sala desde la que se expulsan cantidades industriales de gas y granadas) mediante el gancho. Verás una sala repleta de agujeros cuadrados (al estilo de un tablero de ajedrez) con un guardia al otro lado. Mátale. Llegarás a un pasillo con dos posibles salidas. La de la izquierda huele a trampa a kilómetros de distancia. En lugar de jugarte el pellejo estúpidamente, toma la salida de la derecha, trepa cual mono y llegarás a otras dos posibilidades. Izquierda, trampa. Derecha, ruta correcta. Evita, mediante el gancho, caer en el pozo de las ruedas dentadas o te convertirás en papilla de *ninja*. Sube las escaleras y te enfrentarás al responsable de este ejército mecanizado de pacotilla: el doctor →

GUÍA COMPLETA
TENCHU: LA IRA DEL CIELO

Kimaira. El fulano se ha construido un traje mecánico que le da la apariencia de **Onikage**.
Para acabar con él, espera a que acabe de dar vueltas y obséquiale con una buena ración de acero.

MISIÓN 6: ¡Recorre el sendero del cementerio!
Habilidad especial a conseguir: Fingir muerte
Por si la aventura no se había complicado lo suficiente, necesitarás recurrir a la espada *Muramasa*, la única capaz de matar a los muertos vivientes que pueblan este cementerio. El problema es que cada segundo que tengas en tus manos la *Muramasa*, ésta irá absorviendo parte de tu propia barra de vida. Y la única forma de rellenarla es ir matando zombis y más zombis.
Antes de comenzar la misión, el juego te preguntará si quieres utlizar el acero de la espada *Shichishito* o no usar acero nuevo. Tu decisión alterará el final del juego, así como una escena de la misión 9. No derroches tiempo y vida en combatir cara a cara con los zombis. Mátalos por la espalda o huye. Cerca del arquero encontrarás un pasadizo con el que podrás salir al exterior, donde te espera el duelo directo contra un grupúsculo de zombis y demonios escupefuego ante los que no funciona ni el sigilo ni los disfraces. Si es posible, mientras evitas los ataques de esta infernal pandilla, recoge la caja de madera del suelo, la cual contiene el acero que necesitas para reconstruir tu espada. Salta al pozo para descender a un nuevo pasadizo. Lo único reseñable que encontrarás en su interior será una nueva clase de enemigo: cabezas flotantes. Cuando salgas al exterior, evita pisar las tumbas (o un montón de manos surgidas de la tierra lucharán por quedarse con tu vida) y usa el gancho para pasar al otro lado de la empalizada que se levanta en lo más alto del cementerio. Entra en el túnel. Para poder escapar del laberinto recurre al mapa (pulsando SELECT). Tu destino debe ser la habitación marcada de rojo. Sabrás cuándo has llegado a ella porque tiene todo el suelo anegado de sangre. Recurre al gancho para salir de ella. Fuera no hay nada más que tumbas y unos cuantos zombis más. Busca la salida. No tiene pérdida: es una gran tela con enormes letras japonesas impresas en ella.

MISIÓN 7: ¡Encuentra al impostor de Ayame!
Habilidad especial a conseguir: Patada a la pared
Sin *Muramasa* en tu poder, ya no tendrás que preocuparte de la progresiva pérdida de energía, sólo de los demonios que pueblan este denso bosque de bambú. Otra peculiaridad de este escenario son los *Shikigami*, unos seres fabricados de papel. La fuente termal te proporcionará un buen alivio antes de seguir con tu objetivo. Al lado encontrarás la entrada a un túnel. Utilízalo y acabarás por llegar a una cumbre más alta. No tendrás pérdida hasta llegar a **Hyakubake**, el impostor que se ha estado haciendo pasar por **Ayame**. Es uno de los jefes finales más duros del juego. Letal en las distancias cortas, te convidará además a una ración de *shurikens* en cuanto estés a cierta distancia. La única táctica posible es detener sus ataques y contraatacar con series de tres golpes. En cuanto uno de ellos logre impactar, ataca frenéticamente y no dudes en rematarle en el suelo.

MISIÓN 8: ¡Infíltrate en el templo del buda!
Habilidad especial a conseguir: Control mental Ninja
Liquida al monje y usa el gancho para trepar hasta las vigas de arriba, verás una pequeña abertura por la que deslizarte. A lo largo de toda esta misión, tendrás que repetir constantemente estos pasos: mirar para arriba, usar el gancho y ascender y ascender. Cuando parezca que no encuentras la salida, siempre mira hacia arriba. Gracias al mapa y esta táctica, no tendrás excesivos problemas para avanzar en este escenario. Alguna vez tendrás que ejecutar unos pocos saltos sobre el vacío, pero poco más. Acabarás por llegar a un gran pasillo sin suelo, con un abismo abajo y columnas con poleas a los lados. Salta de un bordillo a otro y verás a mitad de camino, abajo, una plataforma de madera. Desciende de un salto hacia ella, recoge la cantimplora y usa el gancho para llegar al extremo del pasillo. Sigue ascendiendo y llegarás al piso superior, donde te esperan los dos primeros jefazos de este nivel: **Kagura** y **Ganda**. Olvídate de este último y concentra todos tus ataques en **Kagura** (**Ganda** se regenera continuamente). Entre otras habilidades mágicas, **Kagura** es capaz de teletransportarse y dejarte aturdido en el momento más inoportuno. En cuanto dejes a los dos fuera de combate, aparecerá en escena un nuevo jefe, **Tatsumaru** (otra herencia de *Tenchu 2*). Además de su frenético y letal *combo* de puñetazos y patadas, te obsequiará con unas cuantas granadas que mandarán al traste tu barra de energía en cuestión de segundos. Evítale hasta que se detenga para decir «bravuconadas» y en ese preciso momento ataca con tu mejor golpe.

MISIÓN 9: ¡Mata al malévolo Tenrai!
Habilidad especial a conseguir: Ira del Cielo
Demonios y *ninjas* femeninos guardan las primeras cuevas que componen este escenario, consistente en múltiples alturas y muchos puentes de madera. Asciende por las escalinatas de piedra y verás unos cuantos cañones. Eso significa que estás en el buen camino. En la segunda sala con cañones podrás apreciar, si miras arriba, que se levanta un puente de piedra. Usa el gancho para llegar a él. En el camino te esperarán algunos maestros de artes marciales. Tras pasar por una tercera sala de cañones verás cómo a gran altura por debajo de tu posición hay una torre de vigilancia con una *ninja* encima. Salta, mátala y continúa hasta llegar a un corredor dominado por unas mastodónticas columnas confeccionadas con toscos bloques de piedra.
Si optaste por utilizar la espada *Shichishito* para reparar tu *katana* en la sexta misión, verás una secuencia diferente antes de enfrentarte, una vez más, a **Onikage**. El muy perro, además de ser una máquina de propinar palizas, tirará de cantimplora en cuanto le dejes algo de cancha, así que no detengas el baile de tu *katana*.

MISIÓN 10: ¡Mata al malévolo Tenrai! (Toma 2)
Habilidad especial a conseguir: Ira del Cielo
Demonios y maestros de artes marciales serán tus primeras víctimas en este nivel, el último del juego. Que las paredes, decoradas con restos humanos, no te distraigan de tu objetivo principal. Llegarás a una sala con dos posibles salidas. Al fondo, verás un pozo y tras él un enemigo. A la derecha, dos plataformas fácilmente alcanzables con el gancho. La decisión es tuya. Esta última ruta requiere un buen dominio del gancho, pero es bastante más fiable que la otra, demasiado pródiga en fosos. Con algo de habilidad, acabarás llegando a una habitación decorada con cantosos idiogramas de color naranja y, un poco más adelante, segmentos de un puente suspendido del techo mediante cadenas. Tras la gigantesca valla de madera, en la pared izquierda hay una puerta que te llevará, después de atravesar unos pasillos tibiamente iluminados, al enfrentamiento final con **Tenrai**.
Tenrai puede teletransportarse y utilizar su báculo tanto para lanzar hechizos como para cascar a sus enemigos. Cuando **Tenrai** se transforme, la mecánica de ataque se simplificará al máximo. O él o tú. Se acabaron las tácticas y las tonterías.



AYAME
MISIÓN 1: ¡Rescata a las muchachas de la aldea!
Habilidad especial a conseguir: Patada volvereta
El bosque de bambú que deberá atravesar **Ayame** en esta primera misión es muy parecido al que atravesó **Rikimaru** en la séptima misión. Pero esta vez no encontrarás muñecos hechizados ni demonios, sino unos cuantos samurais y algunos perros. Salvo un par de fosos, no tendrás pérdida hasta llegar al caserón donde se encuentra **Tenrai**. La técnica para acabar con él no varía tampoco demasiado. Tendrás la ventaja añadida, respecto a la fase protagonizada por **Rikimaru**, de no estar limitado por las paredes de una habitación. Podrás moverte libremente por el suelo nevado para atacar en el momento preciso al pistolero **Tenrai**.

MISIÓN 2: ¡Ejecuta al mercader malvado!
Habilidad especial a conseguir: Bloqueo Ninjutsu
De nuevo, esta misión no presenta casi ningún cambio respecto a la protagonizada por **Rikimaru**. Dentro del pasadizo que abrirás con la llave, encontrarás un guardia más en lugar de la *Geisha*. Para llegar hasta el dueño de la casa, la ruta a seguir es la misma: fachada Este de la casa, localiza el pasillo alto con el gato y trepa con ayuda del gancho. La pelea con **Nasu** será idéntica, salvo que ahora no cuenta con **Tenrai** para ayudarle. Eso sí, tras matar a **Nasu** tendrás que volver

Descubre el mundo siempre en acción de FORTUNA SPORTS & LIFE

Precio 2 €
Ceuta, Melilla y Canarias 2,15 €

Siempre en acción
FS
FORTUNA SPORTS & LIFE
Nº 1 • MAYO 2003 •

ocio
LA AGENDA MÁS COMPLETA
CON CINE, MÚSICA, ARTE, MODA, CONCIERTOS, LOCALES NOCTURNOS, LIBROS, TEATRO...

especial
MUNDIAL DE MOTOS
CITA EN JEREZ
EMPIEZA LA FIESTA DE NUESTROS PILOTOS

deporte extremo
PARAKART:
DÉJATE ARRASTRAR POR EL VIENTO

ENTREVISTA EXCLUSIVA
Jennifer LOPEZ
DESEADA, TRIUNFADORA ¡Y EN FORMA!

viaje
KUALA LUMPUR
LA DIVERSIÓN Y EL MESTIZAJE
se dan cita en la capital de Malasia

cine
MATRIX II
EL FUTURO INQUIETANTE
Llega la secuela más esperada

moda
SURFER
UN ESTILO QUE VUELVE
La tendencia para este verano

LA REVISTA QUE TE INFORMA SOBRE TODO LO QUE SE MUEVE Y CAMBIA TU MUNDO

MÚSICA, CINE, MODA, TECNOLOGÍA Y LAS ÚLTIMAS TENDENCIAS

CIUDADES, ESCAPADAS, LA NOCHE MÁS EXCITANTE

LOS DEPORTES Y SUS PROTAGONISTAS. AVENTURA Y RIESGO

ADEMÁS, LA AGENDA MÁS COMPLETA Y SELECCIONADA PARA QUE NO TE PIERDAS NADA DE LO QUE PASA



CADA MES



SIEMPRE EN ACCIÓN

Nueva, única y diferente







Una publicación mensual de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

GUIA COMPLETA

TENCHU: LA IRA DEL CIELO

tras tus pasos hacia la salida para dar por terminada esta misión.

MISIÓN 3: ¡Asesina al traidor Hamada!
Habilidad especial a conseguir: Visión Ninja

Los *ninjas* han invadido el castillo de **Lord Gohda**, pero a diferencia de lo sucedido con **Rikimaru**, esta vez no tendrás ninguna limitación a la hora de matar enemigos, y de hecho la ruta a seguir es la misma. Busca el patio y repta por debajo de los pilares. Encontrarás algunas *ninjas* femeninas antes de llegar a la habitación dorada, donde te espera el traidor para recibir su castigo. Que no te engañe su cómico aspecto, **Hamada** es un verdadero diablo manejando la espada. Cuando veas que coge carrerilla, esquiva su embestida con un salto o liquidará la mitad de tu barra de energía de una sola estocada.

MISIÓN 4: ¡Recupera los cuchillos Yoto!
Habilidad especial a conseguir: Combo Garfio

Al contrario que **Rikimaru**, **Ayame** no necesitará la espada *Muramasa*, y por lo tanto no tendrás que estar pendiente de la continua pérdida de energía. Pero por el contrario, no podrá matar a ningún zombi, sólo esquivarlos. A los *ninjas* sí podrá liquidarlos. Tu objetivo en esta misión es destruir los sellos de piedra para despejar el camino a nuevas porciones del escenario. Las podrás localizar gracias al mapa (pulsando SELECT). Además son muy fáciles de detectar gracias a las luces rojas que las rodean. La primera es fácil de encontrar, la segunda se esconde en uno de los túneles. La tercera reposa en las faldas de una montaña. La cuarta la hallarás también en el exterior, mientras desciendes una pequeña cuesta, tras sortear más túneles. Tras destruir la quinta, los cuchillos *Yoto* serán tuyos. Al igual que la *Muramasa*, los cuchillos irán agotando tu barra de energía a cada segundo. Dado que no hay zombis en las proximidades, tendrás que ser muy veloz para derribar al gigante decapitado que ejerce de jefazo final en esta misión. El tipo es muy lento, pero si te alcanza uno de sus golpes, serás historia.

MISIÓN 5: ¡Dirígete a la Casa Roja de Zennosuke!
Habilidad especial a conseguir: Pegarse al techo

La principal dificultad que plantea este nivel es la gran cantidad de civiles que pululan por las calles. Además los *ninjas* vigilan toda la zona desde los tejados. En la falda de la montaña encontrarás un estrecho túnel por el que reptar hasta la siguiente área. Sortear el patio de los barriles gigantes, sin ser detectado por los *ninjas*, será una tarea casi imposible. Si cunde la alarma entre ellos, una buena solución es trepar a lo alto de un barril con el gancho y esperar pacientemente a que se calmen las cosas. La casa de **Zennosuke** no tiene pérdida: es la única con fachada roja de todo el pueblo. Si consigues eliminar al *ninja* que custodia la puerta, sólo te quedará combatir con **Tesshu**. Aunque más fuerte que **Ayame**, también es muchísimo más lento. Aprovecha esa desventaja para derrotarle, y no te fies porque combata con las manos desnudas: en más de una ocasión recurrirá a la pistola que oculta bajo su kimono y con la que es capaz de destruir toda tu barra de vida de un sólo disparo. Cuando parecía que la misión llegaba a su fin, la irrupción de **Rikimaru** le añadirá un interés extra...

MISIÓN 6: ¡Escapa del castillo Amagai!
Habilidad especial a conseguir: Fingir muerte

Este nivel comienza a lo grande, combatiendo al **Dr. Kimaira** y su estrambótica marioneta. La mecánica para fulminar a ambos es la misma que utilizó **Rikimaru**. Cuando **Kimaira** empiece a rotar como una peonza, sal de su campo de acción a toda pastilla. Al morir, el doctor iniciará una cuenta atrás de 20 minutos antes de que todo el castillo se inunde de gas venenoso. Ése es el tiempo del que dispones para encontrar la salida o comprar un billete de ida para el otro barrio. La ruta a seguir es la inversa a la que utilizó **Rikimaru** en su quinta misión. No pierdas tu precioso tiempo luchando cara a cara con los enemigos: los que no puedas matar por sorpresa, déjalos atrás. Después de sortear las descomunales cuchillas del techo, tendrás que ajustar al máximo tu dominio del salto doble para evitar las ruedas dentadas. Después de pasar al lado del suelo con la trampa de fuego, tendrás que saltar a dos plantas superiores y, entre medias, matar uno de los pequeños robots de **Kimaira**. Elige el camino de la izquierda (el otro lleva a una muerte segura). Al acercarte a la habitación/trampa en la que llueven bombas del techo verás cómo una pesada puerta cae automáticamente. No podrás abrirla, pero sí saltar por encima de ella. Salta el foso y pégate a una de las paredes con la media circunferencia impresa a sus pies (la de enfrente, concretamente) para salir al otro lado. Desciende a la planta de abajo y comenzarás a ver el suelo de lava, señal inequívoca de que estás muy cerca de la salida. Cuando llegues a ella te encontrarás con **Rikimaru** y **Onikage**. En este punto se te planteará un dilema que afectará a algunas secuencias posteriores del juego: Combatir a **Onikage**, o dejar que **Rikimaru** se enfrente a él. Si optas por luchar con **Onikage**, la forma de destruirle es exactamente la misma de siempre. Aprovecha la agilidad de **Ayame** para sorprender a **Onikage** con series de cuatro y cinco ataques encadenados.

MISIÓN 7: ¡Recupera la Joya del Cielo!
Habilidad especial a conseguir: Patada a la pared

Al igual que la misión anterior, este nivel comienza con la pelea frente a un jefe final. En este caso, **Ganda**, el gigantón que atormentó a **Rikimaru** en su octava misión. Pero al no contar ahora con la ayuda de **Kagura**, **Ganda** será presa fácil de la agilidad de **Ayame**, eso si consigues mantenerla alejada del gran campo de acción del bastón de **Ganda**. Baja por el túnel y da buena cuenta de los dos monjes que saldrán a tu paso. La forma de entrar al templo es idéntica que la utilizada por **Rikimaru**. Usa el gancho para trepar a las vigas y verás una pequeña abertura por la que colarte. Acabarás por llegar a unas plataformas de madera bastante familiares, construidas sobre un gran abismo. Al otro lado podrás divisar un oso. Tendrás que matarle por la espalda. En lugar de seguir por el tunel iluminado por velas (que te conducirá justo al lado contrario del templo), usa el gancho para trepar de viga en viga y entra por la puerta esculpida en la montaña. Aunque creas que no hay salida, un simple vistazo hacia arriba te mostrará el camino. Llegarás a un abismo con una plataforma suspendida en un plano inferior, y un entramado de madera a la izquierda. Salta de uno al otro y entra por la puerta de la derecha. Verás un pasillo sin suelo. La única forma de atravesarlo es saltar de un lado a otro, recurriendo al gancho. A mitad de camino verás abajo una plataforma. Utilízala para alcanzar, gracias al gancho, el final del pasillo. Trepa a lo más alto de la columna para atravesarla y usa el gancho con las vigas para alcanzar un plano superior, donde encontrarás unas puertas pintadas de rojo. Llegarás por fin a la estatua de **Buda**, pero tendrás que trepar como una mona por los andamios de madera para alcanzar la cabeza de la estatua. El reencuentro con **Tatsumaru** marcará el fin de esta misión.

MISIÓN 8: ¡Rescata al consejero Sekiya!
Habilidad especial a conseguir: Control mental Ninja

Bienvenidos al infierno de las cuevas de piedra caliza. No te molestes en regresar a la catarata en la que **Rikimaru** inició su visita a estas cuevas: no hay nada en ellas que merezca la pena, salvo unos cuantos enemigos. Por lo demás, la ruta a seguir es exactamente la misma que en la tercera misión de **Rikimaru**. En lugar de buscar la ruta de abajo, tras el pasadizo de la izquierda, y arriesgarse a los imposibles saltos de los acantilados, nada más llegar a la cueva grande mira hacia arriba, cerca de la pared Este. Podrás alcanzar la planta superior con el gancho. Para una explicación mas detallada, te recomiendo leer el segmento de esta guía dedicado a la tercera misión de **Rikimaru**. Llegarás a donde tienen cautivo a **Sekiya**. Éste te desvelará que el túnel que lleva a la isla está bloqueado por un muro de piedras. Necesitas encontrar una caja de explosivos para volarlo. La podrás encontrar en una de las celdas de la prisión. Su localización está marcada en el mapa con un círculo rojo (pulsa SELECT para verlo), el sitio donde activarlos viene marcado por una cruz. No tiene pérdida posible. Sitúa los explosivos frente a la roca y sal de allí a toda velocidad antes de que la onda expansiva te alcance. Entra por el túnel recién abierto, y...
El duelo frente a **Kagura** es muy parecido al que tuvo que superar **Rikimaru** en la octava misión, sólo que **Kagura** ya no tiene a **Ganda** para protegerla sino a un gigantesco lobo no menos peligroso. La táctica debe ser la misma. Pasa soberanamente del lobo y dedícate en cuerpo y alma a castigar a **Kagura**, la cual será capaz de fulminar más del 50% de tu energía con un solo golpe de magia.



Vivendi Universal y **PlayStation 2 Revista Oficial**, te quieren acercar el mundo de los dinosaurios. Si te crees capaz de gestionar un Parque Jurásico, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de mayo. De esta forma entrarás en el sorteo de uno de estos 25 juegos completos promocionales de **Jurassic Park: Operation Genesis.**

¿Cuál de estos nombres no corresponde a un dinosaurio?

A) Triceratops **B**) Albertosaurio **C**) Arandasaurio

CONCURSO «JURASSIC PARK-OPERATION GENESIS»

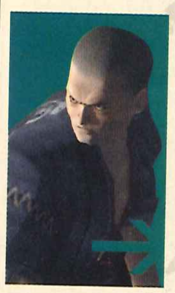
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2RO2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2RO2 A.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de mayo.

MISIÓN 9: ¡Mata al malévolo Tenrai!
Habilidad especial a conseguir: Ira del Cielo
La única diferencia de esta misión respecto a la novena fase de **Rikimaru** es la aparición de demonios escupefuego que no podrás matar. Por lo demás ambas misiones son idénticas, por lo que te remito a la guía de **Rikimaru** para llegar al final, pasando por las salas de los cañones, etc. Al final del corredor con columnas de piedra te espera **Tatsumaru**.

MISIÓN 10:
¡Mata al malévolo Tenrai! (Toma 2)
Habilidad especial a conseguir: Ira del Cielo
Antes de empezar la misión, selecciona los cuchillos *Yoto*, ya que te esperan unos cuantos zombis imposibles de matar con armas convencionales. Por lo demás, esta misión es idéntica a la de **Rikimaru**. De nuevo te recomiendo optar por usar el gancho con los pilares de piedra de la derecha, en lugar de tirar por el camino del fondo, infinitamente más complicado. Como sucedió con **Rikimaru**, al final del nivel te estará esperando **Tenrai**. Matarle, al menos la primera vez, no será muy complicado: sólo tienes que evitar sus magias y vigilar tu espalda cada vez que se teletransporte. Incluso tras absorver las dos piedras mágicas, no te planteará excesivos problemas.



TESSHU
MISIÓN 1: ¡Mata a Nasu y Echigoya!
El mapeado es el mismo que en el caso de **Rikimaru** y **Ayame**, sólo que se ha aumentado el número de guardias. A diferencia de nuestra pareja de *ninjas* favoritos, **Tesshu** debe recopilar dinero a lo largo de las misiones para adquirir *items*. Por lo tanto no desprecies la pasta que sueltan los cadáveres de tus víctimas. Esta vez no tendrás necesidad de buscar la llave entre los guardias borrachos. Ni están ellos, ni la puerta del pasadizo está cerrada. En cambio, la puerta que conduce al desván sí esta cerrada en esta ocasión, y la llave la tiene **Echigoya**. Para encontrarle hay diversas rutas, pero la más directa es tomar la entrada principal del edificio más grande y entrar por la puerta de la derecha. Con la llave en tu poder, sólo tienes que repetir la misma ruta que hiciste con **Rikimaru** y **Ayame** (la habitación con el gato). Por desgracia, **Rikimaru** se te habrá adelantado en tus intenciones de matar a **Nasu**.

MISIÓN 2:
¡Dale una lección a Rikimaru!
Tesshu comienza la misión en el patio del castillo de **Lord Gohda**, justo debajo de los pilares bajo los que tuviste que reptar cuando controlaste a los dos personajes principales. Deberás hacer lo mismo con **Tesshu**, con el objetivo de alcanzar la segunda planta. Utiliza el mapa (pulsando SELECT) para localizar a **Rikimaru**. Aunque el duelo será muy desigual (**Rikimaru** es mucho más ágil y utiliza una espada), si explotas bien la habilidad de **Tesshu** para cubrirse, no tendrás problemas para superar esta misión.

MISIÓN 3:
¡Reúnete con Senkichi en la cascada!
Al igual que sucedía con **Ayame**, esta fase comenzarás directamente combatiendo a **Ganda**. Espera a que te dirija un ataque, esquívalo y obséquiale con una combinación de golpes. Con **Ganda** muerto, tu misión continúa desde la misma cabeza del **Buda**.Tu objetivo: la cascada. No tendrás necesidad ni de descender del andamio. Frente a tí verás una puerta que podrás alcanzar con ayuda del gancho. En el exterior te las tendrás que ver con un monje y un oso. Verás un pozo abierto: entra por él, mata al monje y repta por la pequeña abertura escavada en la pared. Llegarás a un corredor sin fondo. La siguiente maniobra requiere algo de habilidad y sangre fría. Tu objetivo es llegar justo encima de tu posión: Usa el gancho para llegar a lo más alto de una de las paredes, y desde allí a la parte superior de donde te encontrabas antes. Sigue el pasillo y gira a la izquierda. Déjate caer y verás una sala con un montón de columnas y un frágil puente de madera, inacabado, con una puerta esculpida al otro lado del abismo. Ésa es la salida a esta corta, pero intensa, misión.

MISIÓN 4: Escapa de la caverna de la piedra caliza
Comenzarás este nivel en un lugar bastante familiar: las celdas de la cueva de piedra caliza. Escapar ha sido fácil, pero no lo será tanto recuperar todos los *items* que te han sustraído antes de arrojarte a la celda. Éstos los podrás encontrar en forma de puntos rojos en el mapa (pulsa SELECT). Sobre todo, recupera la llave. El mapeado de este nivel, aunque es idéntico al de las misiones de la cueva de **Rikimaru** y **Ayame**, es mucho más pequeño. La salida está en el mismo punto en que **Ayame** depositó la bomba.

MISIÓN 5:
¡Dirígete a la casa del cementerio!
Al contrario de lo que sucedía con **Rikimaru** y **Ayame**, **Tesshu** encontrará el cementerio libre de zombis, aunque no de zombis y *ninjas*. El punto de partida es el mismo que en la misión de **Ayame**. Corretea entre las tumbas hasta entrar en la mina (la del pasillo anegado de sangre, ¿recuerdas?). Crúzala entera hasta salir al exterior y continúa hasta llegar a la cruz marcada en el mapa. No te encontrarás ni jefazos ni caídas al abismo: será un placentero paseo entre túneles, lápidas y colinas, animado por algunos enemigos.

MISIÓN 6:
¡Vuelve con Zennosuke!
Tendrás que recorrer la ciudad de los *Ronin* en la dirección contraria a lo recorrido por **Rikimaru** y **Ayame** en sus respectivas misiones.Visita la casa del jefe de **Tesshu** y serás testigo de una de las secuencias más alucinantes de todo el juego. Luego ya sólo te quedará atravesar las sucesivas áreas que componen la ciudad, ya sea pasando desapercibido como desatando una carnicería entre samuais y *ninjas*. La última zona de la ciudad estará extrañamente desierta, sólo encontrarás a **Jinnai Ukyo**, el causante de todas tus desgracias.
A pesar del peculiar aspecto que le otorga la panera que adorna su cabeza, **Jinnai Ukyo** es un verdadero hueso. Durante los breves segundos en los que desenvainará su espada, causará verdaderos destrozos en tu barra de energía. Y lo peor está por llegar. Cuando creas que todo ha acabado, entrará en acción el hermano gemelo de **Ukkyo**, **Jinnai Sakyo**. Su ataque de espada es más mortífero que el de su hermano, pero su barra de energía es considerablemente menor. Usa con él todos los *items* que te queden (bombas, veneno, pistola), porque vencerle significa haber llegado al final del juego.

MISIÓN EXTRA: A través del portal

Esta misión *Bonus* protagonizada por **Rikimaru** sólo estará disponible en el menú principal tras haber completado todas las misiones de los tres personajes. En ella, **Rikimaru** viaja nada menos que hasta la época actual, para asesinar al presidente de una corporación farmacéutica. Es con lejos, la fase más espectacular de todo el juego. A cambio, el nivel de dificultad se dispara, ya que los samurais y *ninjas* han dejado paso a obesos guardias de seguridad armados con armas de fuego.
Sube las escaleras, mata al primer guardia y entra al edificio de la izquierda. Evita las escaleras, no conducen a ningún sitio, e inspecciona detrás de las grandes tuberías de atrás. Allí está la puerta de salida. Salta a la planta de abajo desde el puente y usa el bordillo para atravesar la valla. Cerca de las tuberías de arriba encontrarás un pequeño respiradero que te llevará al *parking*. Allí te esperan nada menos que tres guardias, dos de ellos con armas de fuego. Pasa de ellos y usa el gancho para trepar arriba, donde hallarás un nuevo conducto de ventilación. Usa el ascensor y entra en el despacho para enfrentarte a tu objetivo: el presidente de la corporación. Con 250 puntos de energía, una afilada *katana* y un familiar brillo en los ojos, este ejecutivo es una máquina de «lonchear», aunque no es invulnerable. Detendrá la mayoría de tus *combos*, pero se comerá más de un espadazo. No desfallezcas y procura que no te coja del pescuezo. Finalizar con éxito esta misión tiene una gran recompensa: una preciosa secuencia de vídeo protagonizada por **Rikimaru** y **Ayame**. ▮

EF Idiomas en el Extranjero

la mejor manera de aprender un idioma

www.ef.com

Envía SMS* al 5011 palabra clave EF y participa en el Sorteo de Radios & Camisetas Music Zone

Languages, friends and fun!

Llámanos al **902 10 20 22**

¡Sorteo!
30 radios y 30 camisetas exclusivas
EF Music Zone

*Coste llamada 0.9 Euros + IVA

Envía el cupón y participa en el sorteo que se realizará el 1 de Junio de 2003

Nombre y Apellido : ______________________

Direccion: ______________________

Cod. Postal: __________ Ciudad: __________

Tel: __________ Movil: __________

Fecha de Nacimiento: ______________________

E-mail: ______________________

❐ No deseo recibir información de otras empresas.

EF Madrid
Juan Bravo 3C, 1°
(28006) Madrid

EF Barcelona
Balmes 150 2° 1ª
(08008) Barcelona

www.ef.com



por << Dani3po >>

WILD ARMS 3







Canción de introducción japonesa original
En la conversión PAL que ha llegado hasta nuestras fronteras de este genial juego de rol por turnos se ha sustituido la melodía original que suena en la pantalla de presentación por otra americana bastante menos atractiva. Si quieres escuchar la genial composición original, ésto es lo que tienes que hacer. Miestras el juego está cargando, presiona simultáneamente L2, R2, L1, R1, Triángulo, Círculo, Cuadrado y X.

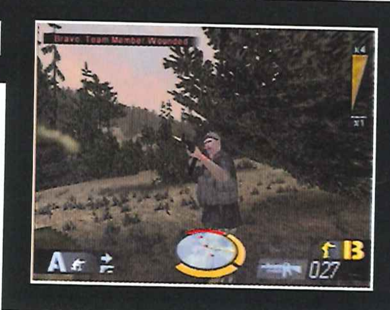
Todas las misiones
Presiona X, L2, Triángulo, R2, *Select* en la pantalla de título para desbloquear todas las misiones del modo Campaña.

SPONGEBOB SQUAREPANTS



Selección de nivel
Presiona *Start* para pausar el juego. Acto seguido pulsa y mantén pulsados L1, R2, Cuadrado y Círculo (en este orden) para que aparezca el nivel en el que estás jugando en la parte superior de la pantalla. Presiona L1 para elegir un nuevo nivel, y luego *Select* para saltar a la fase seleccionada.

GHOST RECON



Todas las funciones especiales
Presiona L1, L2, R1, R2, X, *Select* en la pantalla de presentación.

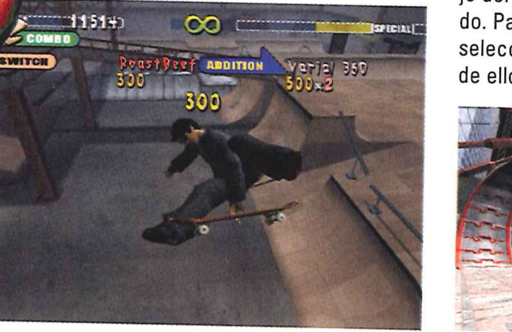
Invencibilidad
Empieza una misión y pausa el juego. Pulsa L1, R2, L2, R1 para volverte invulnerable.

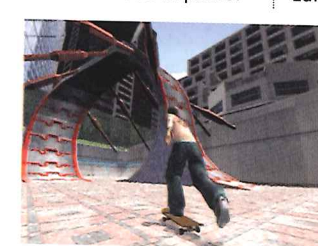
EVOULUTION SKATEBOARDING



Todos los patinadores
El simulador de *skateboarding* de la compañía nipona **Konami** esconde un buen número de personajes secretos que son inaccesibles hasta que llevas un buen porcentaje del juego desbloqueado. Para poder seleccionar a cualquiera de ellos desde el primer momento, haz lo siguiente. En la pantalla de selección de patinador presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo.

Selección de nivel
Si lo que quieres es poder comenzar directamente en cualquiera de los niveles introduce esta combinación en la pantalla donde seleccionas fase: L2, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba.





LAS SUPERNENAS

Incremento del 30% en la salud
Presiona L1, L2, L1, Cuadrado, R2, R1, R2 durante el transcurso de una fase.

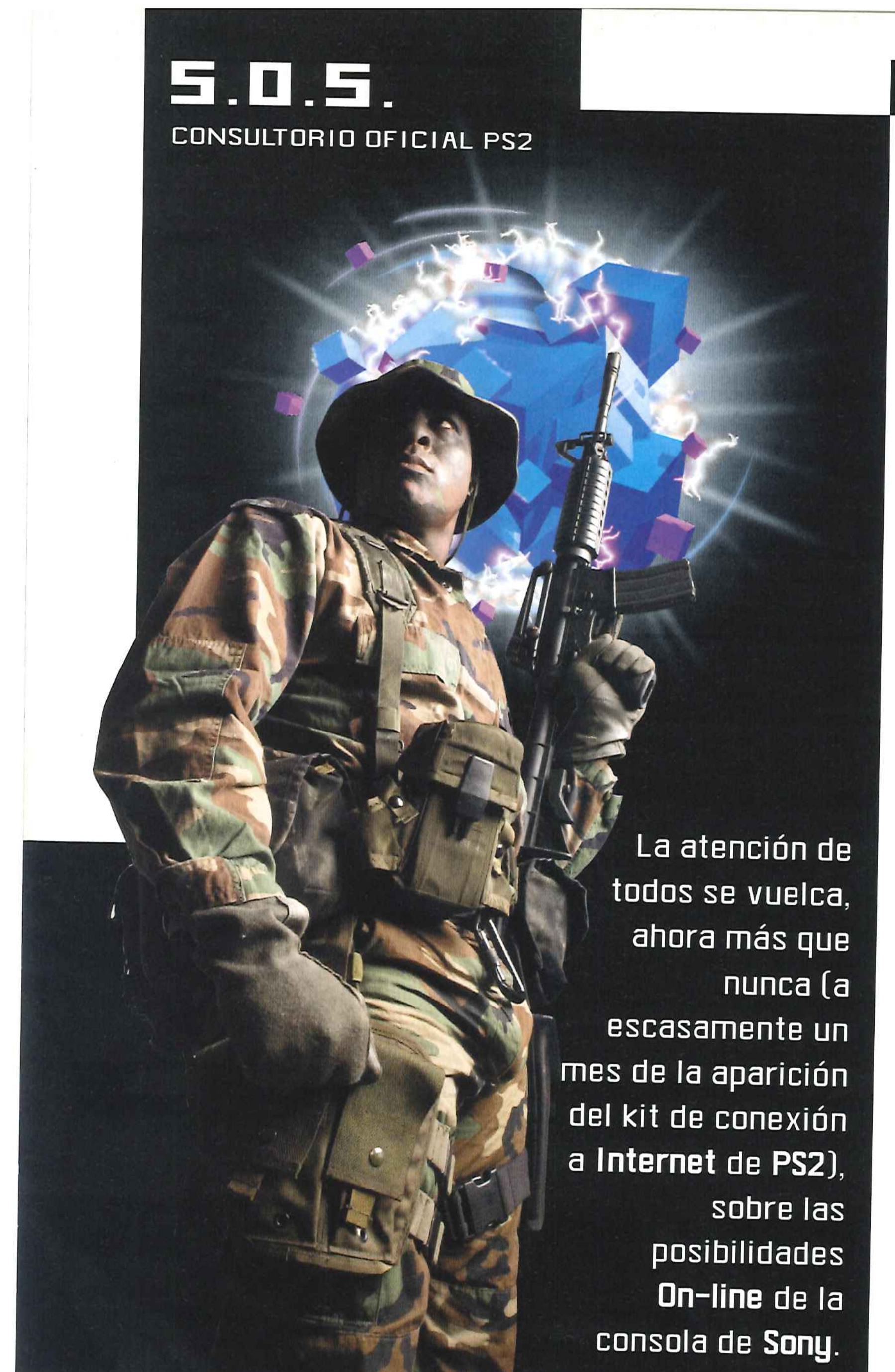
Incremento del 100% de la salud
Para reponer tu vida al máximo presiona L2, R1, R2, L1, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, R2, L1, L2, R1.

Extra Chemical X Bottle
Mientras estés jugando una misión presiona la siguiente combinación de botones: X, X, Círculo, X, Círculo, L1, L1, X, X, Círculo, X, Círculo, L1, L1.



S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2



Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009**, escribiendo S.O.S. en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

Paquetes ocultos en Vice City

Hola, me llamo **África**. Ya no os digo que sois los mejores y todo esto porque ya debéis estar un poco hartos de que os hagan tanto la pelota:

1- ¿Qué es el *Kit Linux*? ¿Es lo mismo que el *kit* de inicio?

2- ¿El paquete de inicio sólo se puede comprar por **Internet**?

3- ¿Con el módem te viene el juego de *SOCOM* entero o sólo es una *demo*?

4- Yo tengo ADSL, ¿si me pongo el módem de **PS2** tendré que pagar alguna cuota de conexión o pagaré lo mismo?

5- Ahora sobre *GTA: ViceCity*. He visto en alguna página *web* que si vas a no sé que hora a la base militar desde un helicóptero, te encuentras un Apache. ¿Es verdad o es sólo un rumor?

6- ¿Sabéis alguna página de **Internet** que salga donde se encuentran todos los paquetes ocultos de *Vice City*?

África, vía e-mail.

1.- El *Kit Linux* permite instalar dicho sistema operativo en PS2. Para ello, dicho *kit* incluye teclado, ratón, disco duro y tarjeta de red. El *Kit* de inicio es únicamente para conectar tu consola a Internet.

2.- En la web que comentamos el mes pasado encontrarás la forma de apuntarte a una especie de «beta test» del sistema de juego *On-line* para PS2. Hasta mayo no se podrá conseguir el *kit* de una forma normal en tiendas o a través de Internet.

3.- Aún no se conocen los detalles de la versión «final» del *kit*. Con el adaptador de red para los *testers* sí se incluye *SOCOM*.

4.- Pagarás lo mismo, tan sólo tendrás que abonar el coste de inscripción y del adaptador Ethernet.

5.- Puedes ir en cualquier momento a la base militar a robar el Apache (aunque, al parecer, sólo podrás hacerlo cuando hayas conseguido todos los paquetes). Lo complicado es deshacerte de todos los soldados para que te dejen robar el helicóptero; lo mejor es eliminarlos desde lejos con el rifle de francotirador.

6.- En éste enlace encontrarás un mapa con todos los paquetes secretos: http://db.gamefaqs.com/console/ps2/file/grand_theft_auto_vice_city_packages.gif y en éste otro una lista de todos los objetos y de cómo conseguirlos (en inglés): http://www.gta3warehousecoalition.com/hiddenpackages/

SOCOM sin Internet

Hola a todos y a todas las personas que lean esta gran revista. Quería que me resolviérais unas dudas que tengo:

1.- ¿*SOCOM* se podrá jugar sin **Internet**?

2.- ¿Saldrá una tercera entrega de *MGS*?

3.- En el caso de que *SOCOM* se pueda jugar sin **Internet**, ¿qué juego sería el más apropiado: *Splinter Cell* o *SOCOM*?

Rubén Peña, vía e-mail.

1.- El título creado por Zipper Interactive incluye un completísimo modo para un solo jugador en el que también podremos hacer uso del *Headset* para dar directrices a nuestros compañeros de equipo.

2.- Hideo Kojima ha confirmado que actualmente dicho título está en pleno proceso de desarrollo.

3.- Aunque ambos títulos pertenecen al mismo género (prácticamente), *SOCOM* posee un sistema de juego mucho más agresivo y de tácticas en equipo; *Splinter Cell* es superior técnicamente al título de Zipper y su desarrollo, para un solo jugador, se basa en el sigilo y en la estrategia.

Balonmano en PS2

Hola me llamo **Enrique**, me gusta mucho vuestra revista y si podéis responderme a estas preguntas mejor:

1.- En mi clase el otro día discutíamos si había algún juego de balonmano para **PS2**, ¿hay alguno? ¿De qué compañía?

2.- Ya me he pasado *Harry Potter y la Cámara Secreta* y *Jak & Daxter*. ¿Qué juego me recomendáis de este género?

3.- ¿Me podríais ordenar de mejor a peor estos juegos? *Jak & Daxter, FIFA 2003, PES2, GTA Vice City, Harry Potter y La Cámara Secreta, GT3* y *Moto GP2*.

Enrique Cavero, vía e-mail.

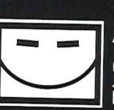
1.- No. Lamento comunicarte que no existe ni un solo juego de balonmano para PlayStation 2.

2.- Ratchet & Clank y Haven: Call Of The King son actualmente los dos mejores plataformas del mercado.

3.- Grand Theft Auto: Vice City, Pro Evolution Soccer 2, Jak & Daxter , GT3, Moto GP 2, FIFA 2003, Harry Potter y La Cámara Secreta.

Lo MEJOR y lo PEOR del mes





Al fin hemos tenido la oportunidad de jugar a través de **Internet** con *SOCOM* y los resultados han sido impresionantes. Un total de 16 personas pueden jugar en una misma partida sin ningún tipo de ralentización y haciendo un uso intensivo del *Headset* que se incluye con el juego.

Por desgracia, la conexión a **Internet** de **PlayStation 2** también tiene sus inconvenientes; sólo se podrán beneficiar de ella los poseedores de banda ancha (ADSL o Cable) y no los de conexión módem 56K. ¿Valdrá la pena pagar una cuota de unos 50 Euros tan sólo para jugar a través de **Internet**?

CONCURSO DARK ANGEL



Vivendi Universal y **Sierra** nos presentan una aventura de acción futurista en la que encarnamos a **Max**, una atractiva joven creada en un laboratorio mediante técnicas de manipulación genética para conseguir el soldado perfecto. Si quieres conseguir uno de los 25 juegos promocionales que sorteamos entre los acertantes sólo tienes que contestar a la siguiente pregunta que os proponemos antes del 19 de mayo.

¿Cómo se llama la actriz protagonista de la serie Dark Angel?

A) Sarah Michelle Gellar **B**) Jessica Alba **C**) Emma Bultos

CONCURSO «DARK ANGEL»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R03, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R03 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

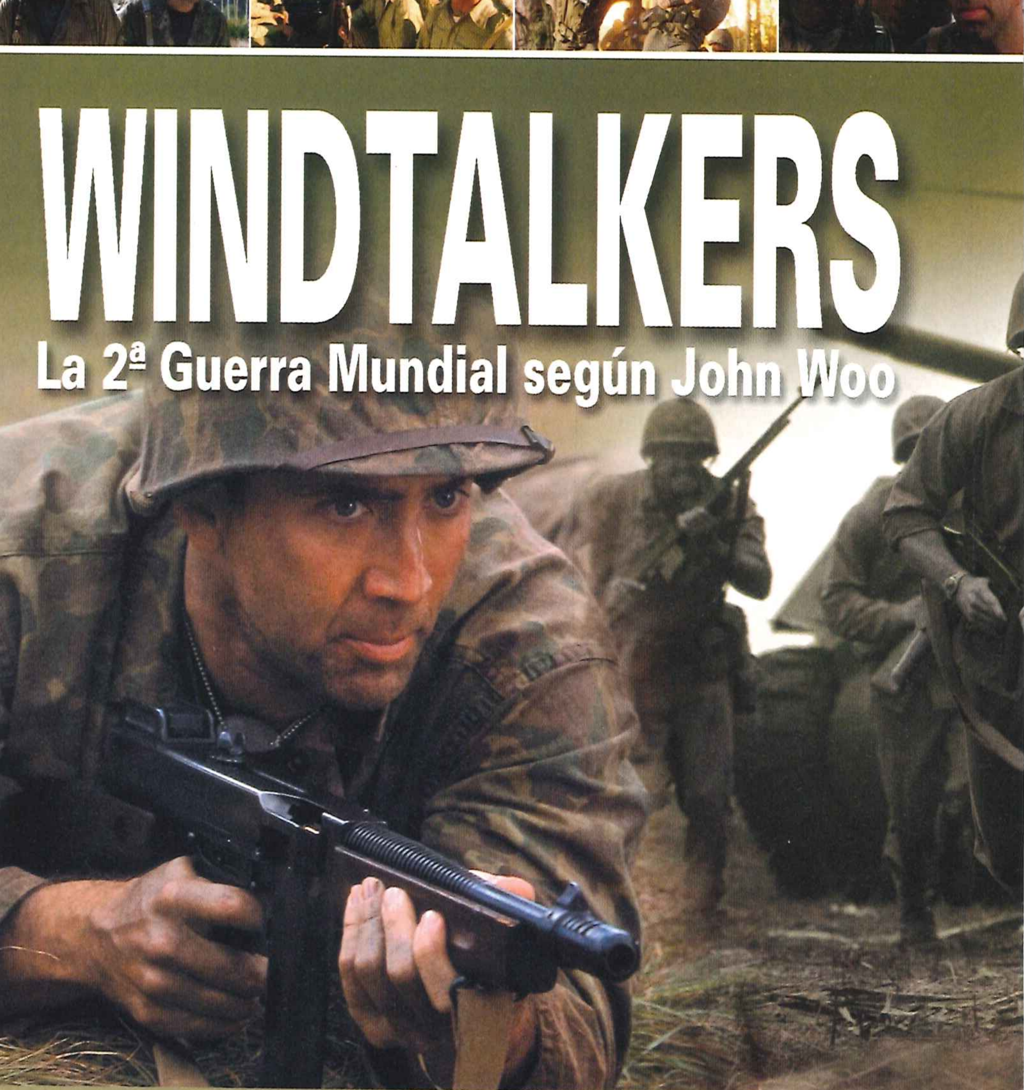
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de mayo.







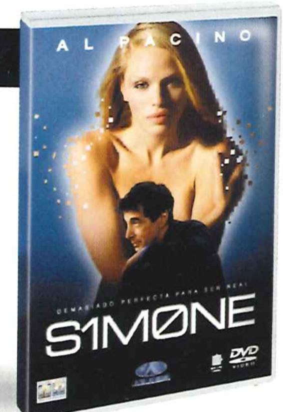
Saipan fue el escenario de encarnizadas batallas entre los ejércitos norte-americano y japonés, seguido de una larga contienda de guerrillas. En 1952 todavía se seguían descubriendo soldados nipones que, bien atrincherados en sus cuevas, todavía desconocían que el conflicto había llegado a su fin. Increíble, pero cierto.



WINDTALKERS

La 2ª Guerra Mundial según John Woo

S1mOne



El guionista de *El Show De Truman*, **Andrew Niccol**, volvió a ponerse tras las cámaras (su primera experiencia fue *Gattaca*) para narrar otra fábula acerca del poder de los medios. **Al Pacino** es un director de cine cansado de tratar con divas, al que se le presenta la oportunidad de dar vida a la primera actriz virtual de la historia: un programa de ordenador con tanto talento interpretativo como atractivo. Lo que no podía imaginar es que el éxito de su criatura acabaría por devorarle a él mismo. Aunque en tono de comedia, **Niccol** aprovecha para dar un tirón de orejas a la industria. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: (3/5)
  19 escenas eliminadas, incluyendo segmentos de las tres películas «interpretadas» por ***S1mOne*** (aunque sin subtitular en castellano). Dos documentales: *Ciberestrellato* y *Cómo Se Creó S1MØne* (doblados al castellano). *Teaser* y dos trailers.

- PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
  Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
  Subtítulos: castellano e inglés.

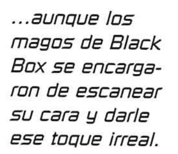
- TIPO DE DVD: DVD9

- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PRECIO: 23.99 Euros

- VALORACIÓN: (3/5)
  El arranque de ***S1mOne*** es realmente prometedor, pero la película va diluyéndose a lo largo del metraje, a pesar del gran trabajo de **Pacino** (debería explotar más a menudo su vena cómica) y el irresistible encanto de su criatura virtual. Al contrario que en *El Show De Truman*, **Niccol** no contó aquí con **Peter Weir** para dar más garra a su guión.



En realidad, S1mOne no es un programa de ordenador, sino la actriz Rachel Roberts...





...aunque los magos de Black Box se encargaron de escanear su cara y darle ese toque irreal.



Las escenas eliminadas ofrecen maravillas como Pacino inventándose la visita de S1mOne al super.





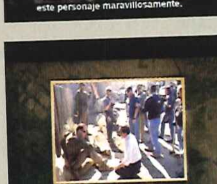


por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>

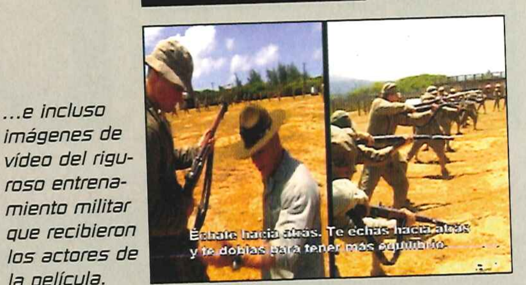


El gurú del cine de acción de **Hong Kong**, totalmente adaptado ya al *establishment* de **Hollywood**, volvió a contar con **Nicholas Cage** (con el que ya trabajó en *Cara A Cara*) para narrar un hecho real de la Segunda Guerra Mundial: la participación de los indios navajos como operadores de radio. Un código secreto basado en su lengua, indescifrable para los japoneses, fue clave para lograr el triunfo final en el Pacífico. **John Woo** recoge la historia de estos héroes, ignorados por su país hasta hace muy poco, y la convierte en un apabullante espectáculo pirotécnico, donde no faltan las escenas de crudeza al más puro estilo *Salvar Al Soldado Ryan*. Además de **Cage**, **Woo** recuperó a **Christian Slater** (con el que realizó *Broken Arrow, Alerta Nuclear*), en un papel secundario. Aunque sigue abusando del *zoom* y la cámara lenta, el director de origen chino vuelve a hacer patente su innato sentido del ritmo para las secuencias de acción, y apoyado en un gran presupuesto y lo último en efectos especiales, deja al espectador sin aliento, sobre todo en la última hora de metraje, tan trágica como difícil de olvidar. **B.S.**





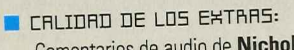
Woo saltó a Hollywood tras el éxito de The Killer y Hard-boiled.



Esta edición DVD ofrece fotos del rodaje...



...e incluso imágenes de vídeo del riguroso entrenamiento militar que recibieron los actores de la película.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Comentarios de audio de **Nicholas Cage** y **Christian Slater**, comentarios de audio de **Roger Willie** y el descifrador navajo **Albert Smith** (todos subt. en castellano). Documental «Especial Bravo De Windtalkers». Cuatro minidocumentales con diarios del rodaje. Galería fotográfica. Imágenes del entrenamiento militar de los actores.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés y alemán (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

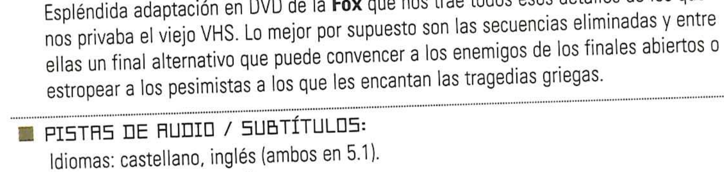
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

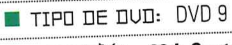
■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN:
Windtalkers es, hasta la fecha, la película más dramática que ha rodado **John Woo** en **EE.UU.** Aquí encontraréis las explosiones y espectaculares tiroteos que han hecho grande a este director, pero **Woo** ha querido imprimir además un marcado espíritu trágico, que a la larga acaba salvando todo el largometraje y lo hace muy superior a otros filmes suyos, como **Broken Arrow**. Para amantes del género bélico.

Infiel



Richard Gere demuestra en esta película que es capaz de interpretar al pardillo de turno. **Olivier Martínez** hace algo muy típico de un francés en una producción yanki, el ligón de turno. **Diane Lane** se encarga de ser el personaje que se complica la vida sin ninguna razón para desencadenar una historia que llegó a los cines por su contenido sexual más que por ser una reflexión sobre lo que es no apreciar lo que uno tiene. **Adrian Lyne** casi repite una obsesión maldita como ya hiciera en *Atracción Fatal*. La diferencia trata de marcarla con **Richard Gere**, pero a pesar de todo, el desenlace llega cuando uno se lo espera y se alarga sin razón. **I.G.**



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Espléndida adaptación en DVD de la **Fox** que nos trae todos esos detalles de los que nos privaba el viejo VHS. Lo mejor por supuesto son las secuencias eliminadas y entre ellas un final alternativo que puede convencer a los enemigos de los finales abiertos o estropear a los pesimistas a los que les encantan las tragedias griegas.

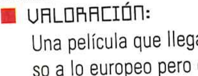
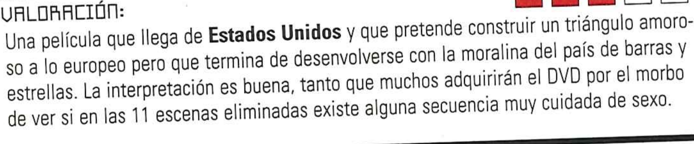
■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés (ambos en 5.1).
Subtítulos: Inglés y castellano

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox H.E.** ■ PRECIO: 24.01 Euros



■ VALORACIÓN:
Una película que llega de **Estados Unidos** y que pretende construir un triángulo amoroso a lo europeo pero que termina de desenvolverse con la moralina del país de barras y estrellas. La interpretación es buena, tanto que muchos adquirirán el DVD por el morbo de ver si en las 11 escenas eliminadas existe alguna secuencia muy cuidada de sexo.





Una escena de detrás de las cámaras.

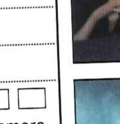


Imagen de una de las secuencias eliminadas.

El final alternativo puede ilustrarse con el comentario del director.









El Viaje De Chihiro

Primera película de animación en lograr el Oso de Oro en el Festival de **Berlín** y reciente Oscar a la mejor película de animación. Cualquier galardón es poco para la nueva obra maestra de **Hayao Miyazaki**. El genio que nos brindó en el pasado *Porco Rosso, La Princesa Mononoke* o *Mi Vecino Totoro*, se ha superado con la maravillosa historia de una niña y su extraño viaje al mundo de lo sobrenatural. Fantasmas, Dioses y las más peculiares criaturas serán sus compañeros de aventura a lo largo de más de dos horas de pura magia que jamás olvidarás, tanto si tienes diez años de edad como cuarenta. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
La película se comercializa en dos versiones: Estándar (con trailer de cine y *spots* de TV) y Edición Especial, que incluye un segundo DVD con ficha de personajes, álbum, bocetos, diseños, vídeo musical, carteles de cine, imágenes del Salón del Cómic de **Barcelona**, un *test* sobre **Miyazaki**, *Making Of* del doblaje y contenidos DVD-ROM.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 y DTS, catalán 5.1, euskera 5.1 y japonés 5.1.
Subtítulos: castellano, catalán y euskera.

TIPO DE DVD: DVD 9 + DVD 5 (Edición Especial)

COMPAÑÍA: S.A.V. **PRECIO:** 21 Euros (Estandar)/ 27 (Especial)

VALORACIÓN:
El Viaje De Chihiro vuelve a demostrar que hay más talento en el meñique de **Miyazaki** que en toda **Disney** y **Dreamworks** juntas. No es de extrañar que **John Lasseter** (**Pixar**) le adore como a un Dios y se encargue de supervisar el doblaje para **EE.UU.** Ellos dos son la esperanza que queda en el universo de la animación.





La Edición Especial incluye un test para saber cuánto sabes acerca de Hayao Miyazaki...



...galerías de bocetos, carteles e ilustraciones...



...y por parte española, un simpático Making Of del doblaje de la película al castellano.





Por fin, la primera temporada de Buffy, Cazavampiros en DVD

El 4 de junio **20th Fox Home Ent.** comercializará los 12 primeros episodios de esta serie de culto, distribuidos en 3 DVD9, con multitud de extras: comentarios de **Joss Whedon**, entrevistas, guión del episodio piloto, vídeo musical, galería de fotos... Todo por sólo 48 Euros.



X-Men 1.5



Como aperitivo al estreno de *X-Men 2*, **Fox** reedita la primera película acompañada de un exhaustivo documental de 2 horas y 26 minutos y toneladas de extras, algunos ya mostrados en la anterior edición y otros totalmente nuevos. El resultado es un verdadero sueño para los *fans* de la *Patrulla X*. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Comentarios de audio de **Bryan Singer**, versión extendida del filme, trailers, escenas con multiángulo, documentales, galerías, pruebas de vestuario...

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1 y DTS, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN:
Las más de 4 horas de contenidos adicionales (la gran mayoría inéditos) podrían ser una razón de peso para volver a adquirir una película que, por otro lado, ofrece el mismo metraje que la edición anterior en DVD. La elección es tuya, aunque si eres un fanático de **Marvel** o no posees la edición estándar, no deberías dejar pasar este sensacional lanzamiento.

El Jardín De La Alegría



Una muestra más de la facilidad que tienen los ingleses para hacer historias divertidas y entretenidas partiendo de situaciones cotidianas en escenarios poco conocidos de la **Gran Bretaña**. Como siempre, actores que resultan más que creíbles tanto por su físico como por sus interpretaciones. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Con tanta *marihuana* que ocultar en esta historia, lo más interesante son las opciones ocultas que nos encontramos en los contenidos adicionales.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, 5.1 e inglés en Dolby Surround.
Subtítulos: castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar HV** **PVP:** 24.01 E.

VALORACIÓN:
Película ganadora del festival de Cine de **Sundance**, que comenzó siendo alternativo pero donde quieren aparecer todos los famosos de **Hollywood** para tener también buenas críticas, aprovecha el filón de su inesperado tirón y ofrece *Making Of* y entrevistas con director y actores. La banda sonora es un nuevo ramillete de buenas canciones del *pop* y *rock* británico.

La Máscara Del Faraón



Dubitativa historia francesa de aventuras que tiene como protagonista a una momia. Dubitativa porque no se decide entre dar miedo en serio o resultar una caricatura. Justo igual que *La Momia* americana. La diferencia es el presupuesto y los efectos especiales. A ratos entretenida y divertida. **I.G.**

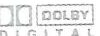
CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Los extras de la película son un ejemplo de saber aprovechar las circunstancias. No se le puede dar menos puntuación cuando ha generado hasta una serie de TV.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, francés en 5.1.
Subtítulos: castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** **PVP:** 24.01 E.

VALORACIÓN:
Sophie Marceau, conocida para el mundo entero gracias a ser una chica del último **Bond** y de las más malas, se pasa aquí al lado de la ingenuidad y repite con el género de la acción. Aunque en ocasiones casposa, cuando la cinta se centra en su estilo francés y no trata de ser una imitación, merece la pena. El barrio parisiense donde se rodó también merece la pena.






Toda La Verdad



Ashley Judd y **Morgan Freeman** repiten como equipo de luchadores ante la adversidad legal como ya lo hicieran en *El Coleccionista De Amantes*. La protagonista además parece sentirse muy cómoda interpretando a mujeres maltratadas por las circunstancias como recordaremos también por *Doble Traición*. Sin más, para ver una vez. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Por supuesto, los extras comprenden «Detrás de las cámaras», pero resultan meras formalidades para cubrir el aspecto de la promoción.

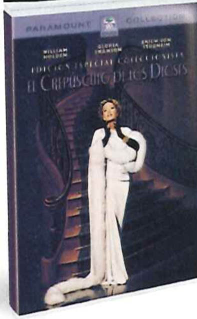
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano e inglés en 5.1.
Subtítulos: inglés y castellano.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PVP: 24.01 E.

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Además de **Judd** y **Freeman** aparece el joven actor **Jim Caviezel** a quien recordaremos por *La Delgada Línea Roja*. Después de aquello se ha ido pasando a producciones más mundanas como *Frequency* o la que nos ocupa. Pero debemos recordar que los actores sólo deberían ser operarios de un proyecto más importante como es la película. Ésta está bien para pasar el rato.

El Crepúsculo De Los Dioses



Uno de los grandes clásicos del cine que ya es igual de conocido en **España** por el título original, *Sunset Boulevard*. La historia del ocaso de una estrella de cine que podría estar, con tanta prensa rosa, ocupada por gente que sólo quiere ser reconocida, aún de más actualidad hoy día. Lástima que aquí pase de puntillas. **I.G.**

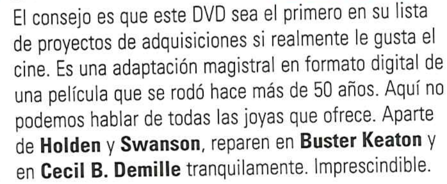
■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Tiene de todo, desde *Making Of*, hasta curiosidades del rodaje, el comienzo alternativo de **Billy Wilder** en el guión..., un DVD que no hay que perderse.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés, italiano. Mono.
Subtítulos: castellano, alemán, inglés, francés, etc.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

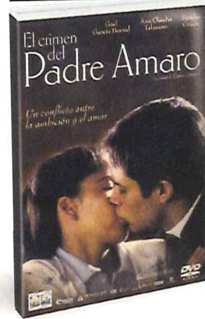
■ COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** ■ PVP: 24.01 E.

■ VALORACIÓN: ■■■■■



El consejo es que este DVD sea el primero en su lista de proyectos de adquisiciones si realmente le gusta el cine. Es una adaptación magistral en formato digital de una película que se rodó hace más de 50 años. Aquí no podemos hablar de todas las joyas que ofrece. Aparte de **Holden** y **Swanson**, reparen en **Buster Keaton** y en **Cecil B. Demille** tranquilamente. Imprescindible.

El Crimen Del Padre Amaro



Película que no ha tenido en **España** ni la mitad de repercusión que tuvo en **México**, país donde fue rodada. Adapta una novela del siglo XIX que trata el celibato de los curas católicos actualizándola al presente. Muchos aspectos resultarían absurdos si no fuera por el escenario de un **México** profundo que todavía cree en los milagros. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Amplio abanico de extras que aprovecha hasta el aspecto de la novela del escritor portugués **Eça de Queiroz** en la que se basa.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: portugués.

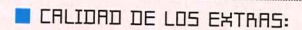
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PVP: 24.01 E.

■ VALORACIÓN: ■■■□□
La película trata de profundizar en aspectos mucho más importantes que en el celibato y las cuestiones morales llegan mucho más allá. Sin embargo, a su llegada a **España**, la producción consiguió publicidad de nuevo por el tema sexual. Entre los jóvenes protagonistas mexicanos se cuela **Curro Jiménez**, un **Sancho Gracia** que en algunos momentos parece estar leyendo.

DVD MÚSICA

Pearl Jam: Single Video Theory



Ensayando...

Por alguna razón, los chicos de **Eddie Vedder** siempre han dado la sensación de navegar a contracorriente. Este atrevido montaje para DVD rompe con todas las convenciones del formato: una supuesta sesión de ensayos en la que el grupo pasa revista a su último repertorio, al tiempo que se intercalan sus opiniones acerca de lo divino y de lo humano, sobre un inquietante entretejido de extravagantes juegos de cámara, insertos de pesadilla, instantáneas del grupo y retazos de textos escritos a mano.Un documento de arriesgada factura, a mitad de camino entre la vídeo-creación y el reportaje convencional.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

No existe capítulo de «extras», por extraño y triste que parezca...

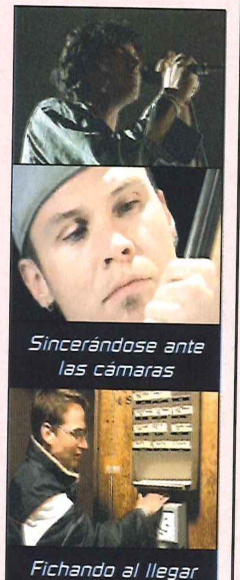
■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Sonido**: Dolby Digital 5.1 Surround Sound/Dolby Stereo
Subtítulos: no

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Epic/Sony**

■ VALORACIÓN:

Turbador testimonio de una banda que se resiste a acatar imposiciones y tiene la osadía de ofrecer alternativas en un campo en el que, demasiado a menudo, casi todo parece predeterminado por la omnipotente mercadotecnia. Hay que decir, eso sí, que la ausencia de subtítulos es, en este caso, especialmente sangrante. La gran pregunta es: ¿hasta cuándo se privará a los no angloparlantes de subtítulos?



Sincerándose ante las cámaras

Fichando al llegar al «currele»

Stevie Ray Vaughan: Live from Austin...



Manos mágicas...

Transcurrida más de una década desde su trágica desaparición, la figura del *bluesman* tejano continúa siendo objeto de una vivísima adoración. Su personalísimo estilo atacando las seis cuerdas, que provocó la admiración de artistas de la talla de **Carlos Santana** o **David Bowie**, queda aquí magníficamente expuesto a través de dos incendiarias incursiones en un popular programa de la televisión local de su ciudad, **Austin**, separadas entre sí seis años (1983/1986), en las que puede apreciarse nítidamente el inmenso talento y la particular evolución del mejor guitarrista blanco de Blues de todos los tiempos.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Apenas un vídeo-clip (un tanto *sui géneris*) y un pequeño montaje fotográfico. Escuetos, pero les damos el dos porque, al menos, incluye subtítulos.

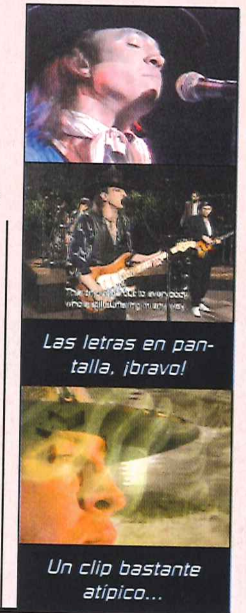
■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Sonido**: Dolby Digital Surround Sound / Stereo. **Subtítulos**: inglés

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Epic/Sony**

■ VALORACIÓN:

Esplendor guitarrístico e intemperancia emocional.Dos incandescentes descargas de Blues, realizadas en sendos momentos «clave» de la carrera del artista, que recuperan para la historia el deslumbrante fulgor interpretativo de un genio que nos dejó antes de tiempo y de cuya vertiginosa «digitación» podemos ahora disfrutar de nuevo. Una delicia.



Las letras en pantalla, ¡bravo!

Un clip bastante atípico...

CD'S

Medusa

■ TÍTULO: **ep1**
■ COMPAÑÍA: **Dro**



Procedente de la inagotable cantera de grupos gallegos, se presenta en sociedad este joven cuarteto vigués, con un primer trabajo en el que asoma su rara habilidad para componer sencillas, contagiosas y emocionantes canciones Pop. ¿A quiénes nos recuerdan? A **Los Planetas**, a **091**, a **Los Brincos**... y, sobre todo, a ellos mismos. Realmente prometedores.

Iffy

■ TÍTULO: **Biota Bondo**
■ COMPAÑÍA: **Bittersweet Recordings**



Estos cuatro *freakies* de **Minneapolis** se alzan con el título honorífico de «Disco Del Mes» gracias a su enloquecido álbum de debut: un irresistible combinado de Soul, Funk, Psicodelia, Hip Hop y Rock que entronca directamente con el mejor Pop norteamericano de los últimos tiempos: **Beck**, **Eels**, **They Might Be Giants**... Un diez. Merece la pena que les echéis un «oidazo».

Moloko

■ TÍTULO: **Statues**
■ COMPAÑÍA: **Chrisalis**



Protagonistas de una modélica evolución que les ha convertido en uno de los referentes clásicos del Pop electrónico, vuelven los británicos con un nuevo larga duración en el que las graníticas bases de Funk futurista marca de la casa se infectan de células jazzísticas, orfebrería Drum&Bass, pulsiones House y melodías espaciales. El resultado, soberbio.

Janis Joplin

■ TÍTULO: **The Essential**
■ COMPAÑÍA: **Columbia/Sony**



Aunque su carrera se vio truncada de manera trágicamente temprana, la imagen de la volcánica cantante tejana ha continuado creciendo tras su desaparición hasta adquirir tintes legendarios. Se recogen aquí treinta de sus más furiosas interpretaciones (más un remix especial), que aún noquean con su intensidad febril, su estremecedor calado emocional y su desgarro infinito.







CONÉCTATE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ❑ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.796 CC.
- POTENCIA
  125 CV. (6.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  9,0 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  202 KM/H.
- PESO
  1.155 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  11,2 L/100
  EXTRAURBANO
  6,0 L/100
  MEDIO
  7,9 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 3.817 MM.
  ALTO: 1.440 MM.
  ANCHO: 1.646 MM.
  MALETERO: 260 L.

PVP-R:
16.680,00 €

















Diseño deportivo de los relojes, con fondo blanco. Muy bonitos.

OPEL

Corsa 1.8 GSi

Más que un GTI al uso, un elegante urbano con cierto carácter

http://www.opel.es



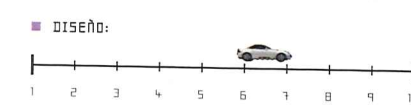
- MOTOR/PRESTACIONES: 7 (escala 1–10)
- EQUIPAMIENTO: 7 (escala 1–10)
- DISEÑO: 6 (escala 1–10)



Parece mentira, pero lo que hace unos años nos haría estremecer (125 caballos en un coche de estas dimensiones es una cifra importante), hoy no nos impresiona tanto debido a que ya casi es complicado encontrar coches que no ronden la centena de caballos o la superen, sean de la categoría que sean. Pero el **Corsa GSi** que traemos a estas páginas, a pesar de su importante caballaje, debemos considerarlo como un deportivo urbano, civilizado, sin ningún tipo de radicalidad. Quizá el comprador de los **GTi/GSi** busca más un vehículo más nervioso, que transmita más y que incida más en es aspecto *racing*. Pero **Opel** ha optado por ofrecer un coche mucho más equilibrado, que sin perder cierto carácter, jamás penaliza la comodidad de conductor y pasajero y no es un «destroza-riñones». Y este caracter «comedido» del **GSi** se ve ya desde fuera. Salvo por las llantas, discrección absoluta. Nada de pasaruedas abultados, spoilers o alerones. Nada hace indicar que estamos ante la versión más deportiva de la familia **Corsa**. Esto puede agradar o no, dependiendo del comprador, pero quizá sí que hubiera sido interesante remarcar la personalidad de este **Corsa** con algún aditamento que hiciera más patente su condición deportiva. Pero también es cierto que muchos prefieren la discreccion, aunque quizá si se busca público joven, un «tuning de marca» sin exageraciones (la frontera con la horterada es muy delgada), hubiera sido lo más acertado. Pero para gustos los colores... Una vez dentro las sensaciones son extraordinarias. Transpira calidad mires por donde lo mires, con unos acabados perfectos, ausencia total de vibraciones y uso de materiales de alta calidad. De hecho, da la impresión de que estamos subidos en un coche de superior categoría, tanto en parado como en marcha por sus reacciones. Y es que ya circulando, las sensaciones son más que agradables. Es un coche que transmite robustez, con un bastidor excepcional, a caballo entre el compromiso deportivo y la comodidad. Su aplomo está fuera de toda duda, aunque si queremos conducirlo de forma violenta, reaccionará siempre con nobleza aunque no con la misma sensación de agarre que otros GTi. Es un deportivo, sí, pero no para «carbonillas», sino para usuarios que quieren un punto más de aceleración sin perder las virtudes de confort de un coche de motorización más modesta. Respecto al comportamiento del motor, hay que subir de las 4.500 vueltas para que empiece a mostrar su verdadero carácter. Hasta entonces, gracias a su cilindrada y equilibrada curva de par, siempre dispondremos de motricidad suficiente, pero no será hasta esa cifra cuando descubramos de lo que es capaz. Empuja sin titubeos, progresivamente, sin cambios de ritmo acusados pero con efectividad. Sólo el pomo de la palanca de cambios se nos antoja un poco estrecho para su manejo, aunque el recorrido del cambio es correcto y su manejo preciso. La posición al volante también es buena, con suficiente amplitud en ambas plazas delanteras. Eso sí, las traseras son cortas de altura, y si se superan los 1,80, es fácil darse un cabezazo contra el techo en cualquier bache. Ya resumiendo, el **Corsa GSi es** un deportivo equilibrado, sólido, brillante, apto para cualquier uso, pero quizá demasiado discreto para los gustos juveniles. ■







[+] ACABADOS Y DISEÑO INTERIOR ELEGANTE
[–] EXTERIOR DEMASIADO ANODINO

AUDI

Nuvolari Quattro

Un Concept Car que puede marcar el futuro de los diseños del fabricante alemán

En el pasado **Salón del Automóvil de Ginebra Audi** presentó a los medios esta personalísima visión de un Gran Turismo del futuro, elegante y potente. Un coupé 2+2 de dos puertas y las proporciones de un GT clásico. Carrocería de aluminio y el motor más potente que **Audi** ha desarrollado hasta el día de hoy para un vehículo de carretera, el biturbo V10 de 5 litros de cilindrada con inyección directa de gasolina FSI y nada menos que 600 caballos de potencia y un par motor máximo de 750 Nm. Con este propulsor, el **Nuvolari Quattro** acelera de 0 a 100 en sólo 4,1 segundos y limita electrónicamente su velocidad a 250 km/h.





El interior del Nuvolari, como es más que patente, aprovecha las últimas tecnologías en cuando a información y entretenimiento.

SEAT

1.4 TDi/Cupra R

Un nuevo diésel y un prototipo del nuevo Ibiza Cupra R

Además de ampliarse la oferta de motores diésel del modelo **Ibiza** incorporándose a la gama el 1.4 TDi de 75 caballos, **SEAT** ha presentado en el **Salón de Ginebra** el nuevo prototipo del futuro **Ibiza Cupra R**, que se convertirá en el primero disponible en dos mecánicas: una a gasolina con motor 1.8 20VT, y otra diésel con propulsor 1.9 TDi y potencia a partir de 150 caballos. Desarrollado por **SEAT Sport** en colaboración con el Centro Técnico de **SEAT**, el nuevo **Cupra R** presenta una imagen extremadamente deportiva, tanto exterior como interiormente, reforzando el espíritu joven y deportivo de la marca española.



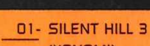
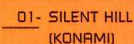
El nuevo Cupra R de Seat contará con un motor diésel y otro de gasolina.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
4X4 EVO	TAKE 2	PROEIN	07	7.4
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALL-STAR BASEBALL 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	04	7.9
ALL-STAR BASEBALL 2003	ACCLAIM	ACCLAIM	17	8.6
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT...	INFOGRAMES	INFOGRAMES	10	8.4
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
APE ESCAPE 2	SONY C.E.	SONY C.E.	24	8.5
AQUA AQUA	S.C.I.	PROEIN	-	8.5
ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	07	8.4
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	VIRGIN PLAY	23	7.8
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S R...	3DO	VIRGIN PLAY	05	8.2
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.1
ARMY MEN RTS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.0
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
ARTIC THUNDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	13	5.0
ATLANTIS III	CRYO	CRYO	16	6.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BEN HUR	MICROIDS	VIRGIN PLAY	26	7.8
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	06	8.9
BMX XXX	ACCLAIM	ACCLAIM	24	8.8
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	PROEIN	18	8.5
BURNOUT	CRITERION	ACCLAIM	11	9.2
BURNOUT 2	CRITERION	ACCLAIM	21	9.3
CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.5
CART FURY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	08	7.8
CITY CRISIS	TAKE 2	PROEIN	08	7.6
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	007: PROEIN	22	9.4
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	PYRO STUDIOS	PROEIN	20	9.4
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	PROEIN	21	8.5
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	11	8.5
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DARK SUMMIT	THQ	PROEIN	16	7.9
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.6
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DINO STALKER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	20	7.7
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DISNEY'S DINOSAUR	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	01	6.9
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI	INFOGRAMES	INFOGRAMES	24	9.0
DRAGON RAGE	3DO	VIRGIN PLAY	14	7.0
DRAGON'S LAIR	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.4
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.3
DRIVING EMOTION TYPE-S	SQUARESOFT	ELECTRONIC ARTS	04	7.9
DROPSHIP UPF	SONY C.E.	SONY C.E.	12	9.0
DUNE	CRYO	CRYO	13	6.4
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
EL ZORRO	CRYO	CRYO	14	6.3
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	19	8.0
ESTO ES FÚTBOL 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	09	9.2
ESTO ES FÚTBOL 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.0
ESPN WINTER SPORTS	KONAMI	KONAMI	13	8.7
ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	01	8.0
EVE OF EXTINCTION	EIDOS	PROEIN	19	8.5
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	03	7.8
EXTERMINATION	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.3
F1 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	9.0

LOS MEJORES

PlayStation 2 — Revista Oficial - España — MAYO 2003

01- SILENT HILL 3 (KONAMI)
02- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
03- SPLINTER CELL (UBI SOFT)
04- PRIMAL (SONY C.E.)
05- LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
06- DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/E.A.)
07- MOTO GP 3 (NAMCO)
08- RYGAR (TECMO)
09- VEXX (ACCLAIM)
10- TENCHU: LA IRA DEL CIELO (ACTIVISION)

LOS MÁS VENDIDOS

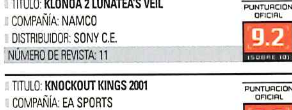
CENTRO MAIL — del 1 al 15 de marzo



01- LOS SIMS (EA GAMES)
02- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
03- TENCHU: LA IRA DEL CIELO (ACTIVISION)
04- SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT (KONAMI)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
06- MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE (VIRGIN PLAY)
07- THE GETAWAY (SONY C.E.)
08- FIFA FOOTBALL 2003 (E.A. SPORTS)
09- KINGDOM HEARTS (SQUARESOFT/SONY C.E.)
10- EL SEÑOR DE... LA COMUNIDAD... (VIVENDI)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
F1 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	18	8.7
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.0
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9
FIFA 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.0
FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	9.3
FIFA 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORMULA ONE 2001	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
FORMULA ONE 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	25	8.8
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GIFT	CRYO	CRYO	07	7.8
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	ROCKSTAR	PROEIN	23	9.7
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARD HITTER	MIDAS	VIRGIN PLAY	19	7.3
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	TAITO	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	KONAMI	KONAMI	01	8.8
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	02	9.0
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5
LE TOUR DE FRANCE	KONAMI	KONAMI	19	8.6
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
MADDEN 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MANAGER DE LIGA 2002	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.2
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2







TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (/SOBRE 10)
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MUNDIAL FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	17	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA LIVE 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.2
NBA LIVE 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA STREET	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NEW YORK RACE	WANADOO	CRYO	12	6.8
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	8.4
NHL 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
OFF-ROAD WIDE OPEN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	12	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PARIS-DAKAR RALLY	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.1
PATO DONALD CUAC ATTACK	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	-	8.0
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	KONAMI	10	9.3
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2002	WANADOO	WANADOO	18	9.0
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H3O	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	TOKA	VIRGIN PLAY	05	8.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	04	8.0
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.3
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PROEIN	12	9.5
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK	SONY C.E.	SONY C.E.	09	8.2
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WOODY WOODPECKER	CRYO	CRYO	13	7.8
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0


PlayStation 2
Revista Oficial - España
...en el próximo número
8 DEMOS JUGABLES
02- Ape Escape 2
DEMO JUGABLE
03- Splinter Cell
DEMO JUGABLE
04- Dakar 2
DEMO JUGABLE
05- The Scorpion King
DEMO JUGABLE
06- Silent Hill 2
DEMO JUGABLE
07- Spy Hunter
DEMO JUGABLE
08- Z.O.E.
DEMO JUGABLE
01- Vexx
DEMO JUGABLE
+7 VÍDEO-DEMOS y EXTRAS
Shinobi
Def Jam Vendetta
GT Concept Platinum
Devil May Cry 2
World Championship Snooker 2003
Los Secretos de War Of The Monsters
Trailer de la película xXx

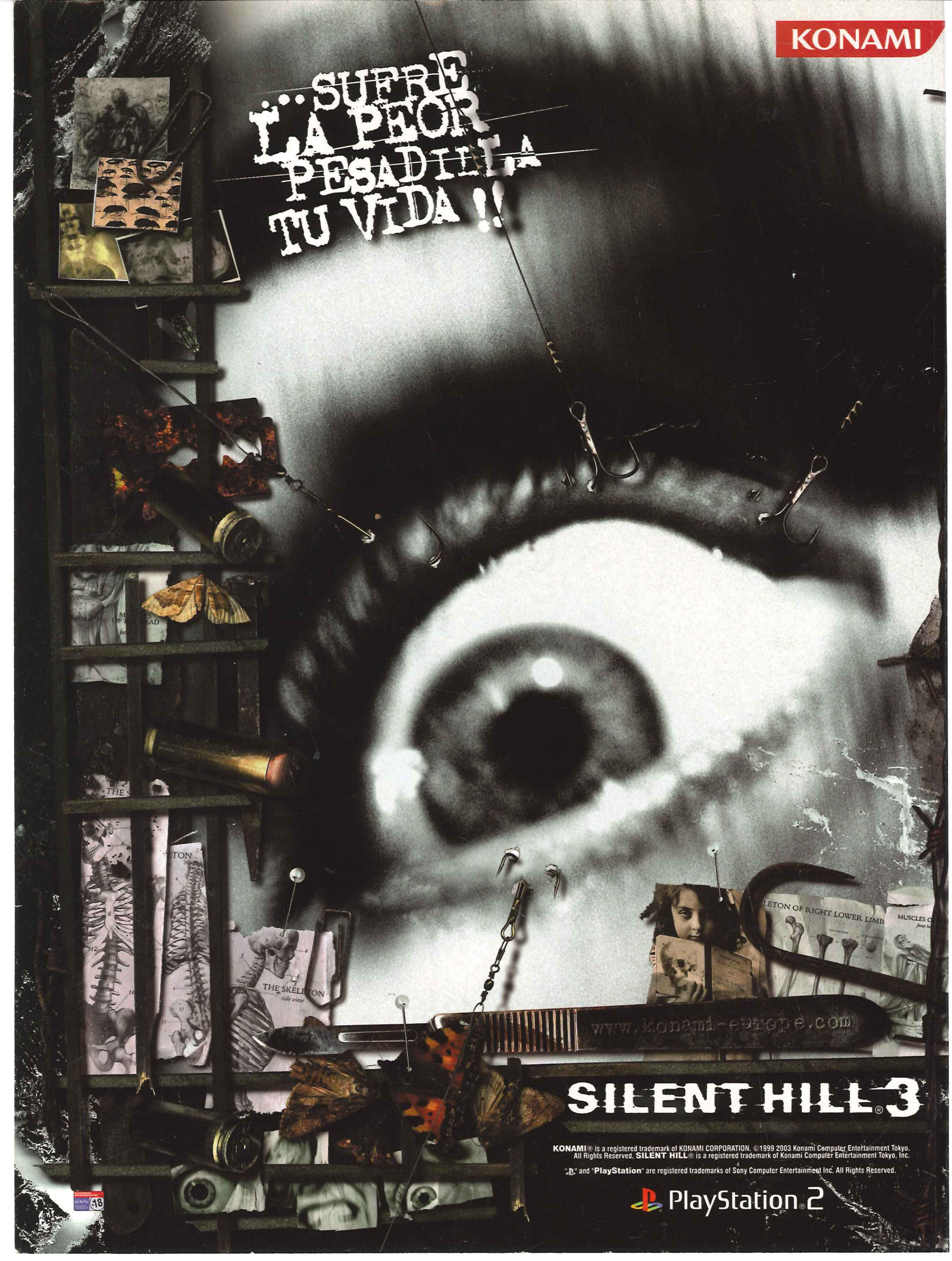
¡COMBUSTIBLE TÓXICO CONVIERTE ANIMAL EN *BESTIA*!
¡*BESTIA* CONVIERTE CIUDAD EN ESCOMBROS!



PlayStation.2

PODER FUERZA TERROR EL OTRO LADO

www.wotm-game.com


KONAMI
¡...SUFRE LA PEOR PESADILLA TU VIDA !!
www.konami-europe.com
SILENT HILL® 3
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PlayStation® 2